ANNA BUSACCHI

ALLA RICERCA DEI GIOCHI «PERDUTI»

costruire e conoscere
i giocattoli della tradizione popolare

CAPPELLI EDITORE

Anna Busacchi

ALLA RICERCA DEI GIOCHI «PERDUTI»

Cappelli Editore

PRESENTAZIONE

Quando incontrai la prima volta Armando Borelli e i suoi giocattoli, parecchi anni fa, rimasi incantato. Ricordi d'infanzia sepolti nella memoria si materializzavano davanti ai miei occhi: il cerchio, il tirino, lo schioppetto, la fieba... e il volto di Borelli mi parve noto, antico.
Non è presunzione, ma tra montanari ci si riconosce d'istinto: perché era montanaro e addirittura compaesano. Aveva conosciuto mio padre e, chissà, forse c'eravamo incontrati alla fiera delle bestie a San Benedetto o a quella di San Michele, a Scaricalasino.
Mi donò una sua «zirudela», quella che si trova pubblicata in questo libro, in Appendice 1, e pensai che questo suo straordinario lavoro di ricostruzione dei giocattoli della cultura contadina, questo suo «scrivere» con gli oggetti la storia della nostra infanzia, doveva in qualche maniera essere strappato al tempo.
Non ne ho mai fatto niente, anche se ho riempito carte su carte intorno alla cultura popolare.
Sono pertanto grato ad Anna Busacchi che si è assunta l'impegno di ricavare un libro dalle «piccole cose» di Armando Borelli e dall'inestimabile tesoro dei suoi ricordi mentre il figlio Massimo ha illustrato con semplici, chiarissimi disegni quei giocattoli e il modo di costruirli.
La quotidianità degli umili, lo sappiamo, ha finalmente conquistato dignità di storia e la raccolta di testimonianze che la cultura analfabeta dei protagonisti tramandava oralmente, è opera meritoria.
Anna Busacchi più volte e ripetutamente chiama «catalogo» questo loro libro, quasi ad estraniarsi dal fascino coinvolgente che proviene da questi oggetti carichi di passato. Ha voluto semplicemente «schedare» i vari giocattoli per fermare, come lei stessa dice, una «testimonianza di abilità perdute».

Nell'introduzione precisa fini e limiti dell'opera, presentati come un modesto lavoro propedeutico a studi che altri dovrebbero compiere, appunto sul gioco della tradizione popolare.
Ma nonostante l'esplicita premessa di voler evitare le insidie del sentimentalismo, ha certamente subìto la suggestione della materia che è, ripetiamo, «storia»; perciò un calore anima il proposito di sistemazione scientifica.
Troppo prepotente è la matrice popolare di Borelli per essere costretta dentro schemi asettici e, mentre s'avverte il pudore della Busacchi a trasgredire l'obiettività descrittiva, l'umanità che sostanzia l'oggetto presentato traspare dal testo, fino a prendere il sopravvento nelle pagine conclusive.
La chiarezza espositiva unita alla precisa rappresentazione grafica consentono di ripercorrere con la mente la costruzione dei giocattoli e, volendolo, di eseguirla con estrema facilità.
Si può così toccare con mano la versatile ingegnosità e il carattere «conservatore» — nel senso di «non consumistico» — d'una cultura materialmente povera, necessitata a riutilizzare gli scarti del vivere quotidiano certamente non solo per i giochi dei ragazzi.
I rifiuti che assediano questa nostra civiltà non rappresentavano certo un problema per l'economia contadina, che li smaltiva in modo affatto naturale all'interno del ciclo produttivo. I liquami delle stalle diventavano concime per i campi, le foglie degli alberi cibo per il bestiame, i tralci potati delle viti fuoco nel forno del pane e così via.
Ma tra le righe del «catalogo» s'affaccia anche — dietro ai suoi giochi — il protagonista bambino. La sua immaginazione suppliva alle manchevolezze dello strumento e, paradossalmente, il giocattolo più povero era per lui il più ricco di possibilità ludiche.
Stilizzato, scarno di rappresentatività, proprio questo tipo di giocattolo risulta essere il più stimolante perché senza limiti di realizzazione fantastica.
A ciò s'aggiunga che nella costruzione dei giocattoli si esprimeva l'efficace manualità dei figli d'un mondo dove tutti sapevano fare tutto per necessità di sopravvivenza.
Come i cuccioli dei selvatici giocando si addestrano alla caccia, i bambini si addestravano al lavoro e le pagine finali offrono sul rapporto bambino-adulto stimolanti osservazioni.
Per chi dunque questo libro? Certo per studiosi della cultura popolare e, ovviamente, per nostalgici del proprio irrecuperabile passato. Ma anche e soprattutto per ragazzi, per genitori e per insegnanti: il valore educativo, con le indicazioni implicite del far da sé, è evidente.
Molteplici conseguentemente i modi di lettura: guida pratica a costruire

ma anche occasione per raccontare, a chi voglia ascoltarle, le meravi-glie delle favole e per ripercorrere e comprendere dall'interno le vicende di una cultura che ci ha visto nascere, ci ha formato, e che è ancora nostra perché radicata nella memoria e nella coscienza.

Adriano Simoncini

INTRODUZIONE

L'idea di presentare raccolte in catalogo queste «piccole cose» è nata dall'incontro del tutto casuale con il loro autore Armando Borelli che si propone da oltre dieci anni direttamente nelle piazze, ospite di festival o di sagre paesane, in un rapporto immediato con il pubblico al quale offre una campionatura di pezzi ricostruiti: i suoi *zuglen*.
Si tratta di giochi di una volta fatti come se li costruivano da soli i bambini nelle campagne o nei cortili cittadini, utilizzando materiale di risulta.
Negli anziani si accendono immancabili le luci di ricordi personali, gli «amarcord», gli scambi di informazioni; i confronti nascono spontanei come parte di un rituale ormai consolidato.
I giovani invece si fermano incantati davanti a questi barattoli, rocchetti, schioppetti... e chiedono e ottengono pazienti spiegazioni.
È un dialogo tra generazioni, un modo vitale di tramandare una parte certamente «minore», ma non per questo meno significativa, della nostra cultura popolare.
Ma è un modo precario, legato alla presenza e alla disponibilità di pochi personaggi. Si tratta di un patrimonio di conoscenze e di ricordi destinato ad andare perduto.
Di qui la volontà di «fotografare» questo materiale, di descriverlo se possibile, e di non perdere un'occasione irripetibile per raccogliere una testimonianza autentica e diretta su quegli oggetti «in via di estinzione», sul modo di costruirli, sul loro significato anche emotivo.
La povertà del materiale di cui erano costituiti e la scarsità del loro valore economico ne ha impedito la conservazione ed è pertanto molto difficile trovarne degli originali.
Le ricostruzioni di Borelli hanno il pregio di fondarsi sulla memoria per-

sonale del loro autore il quale ricorda benissimo le tecniche di costruzione adottate, i materiali utilizzati ed il modo in cui si «giocava».
Naturalmente ciò costituisce anche il limite di questo campionario che andrebbe verificato, confrontato e completato con altri, per poi essere collocato in un panorama più vasto.
Manca infatti uno studio completo al riguardo e risulta difficile trattare certi argomenti senza contaminarli con venature nostalgiche o sentimentali.
Per questo consideriamo la nostra una semplice proposta di lavoro i cui risultati sono del tutto provvisori. L'invito è a confrontarli e completarli con altre esperienze, altre realtà, altri ricordi.
A questo proposito il Comune di Bologna ha accolto un progetto per creare — all'interno della Biblioteca Ragazzi che ha sede nella Villa Aldrovandi Mazzacorati — un'iniziativa di ricerca e di documentazione sul giocattolo della tradizione popolare. Appunto lì è stata posta una prima campionatura dei pezzi descritti in questo «manuale».
Quello che ci sembrava dover fare con maggiore urgenza era fissare una testimonianza e renderla leggibile. Per questo abbiamo riportato il più fedelmente possibile il racconto di Borelli relativo ai suoi giochi (come sono fatti, come si costruiscono, come si usavano) raccogliendo anche quelle informazioni che li inseriscono meglio in un'epoca.
In quale epoca, poi, collocarli?
Certamente questi che trattiamo sono arrivati fino agli anni Cinquanta, ma solo alcuni sono rintracciabili nel periodo precedente. Altri hanno alle spalle una vita molto più breve.
Comunque sono tutti scomparsi sotto il diffondersi di nuovi stili di vita e di nuovi giocattoli di produzione industriale.
Nessuna volontà, qui, di schierarsi contro questo tipo di giochi per proporre un impossibile ritorno all'indietro.
È probabilmente finito per sempre il tempo in cui i bambini si costruivano da soli i propri giocattoli.
Il nostro tentativo è quello di documentare il modo di giocare della classe sociale meno abbiente, in un'epoca precisa (1920-50) e in un'area geografica determinata (il Bolognese).
Inoltre il nostro interesse è indirizzato a quei piccoli oggetti che azionano meccanismi, sfruttano principi fisici, utilizzano materiali poveri in modo — a nostro avviso — davvero singolare.
Il messaggio più importante che ci giunge da questi oggetti è proprio dato dalla constatazione di come, all'apparente povertà dei mezzi, faccia riscontro una straordinaria fecondità di inventiva, per cui ogni «scarto» del vivere quotidiano veniva utilizzato per creare qualcosa di nuovo e

di curioso, con soluzioni tecniche astute ed effetti di autentico divertimento.
Senza volerci addentrare nel campo assai più impegnativo e già meglio esplorato dei giochi di squadra, con le loro variabili regole, vorremmo semplicemente offrire questo modesto contributo allo studio del giocattolo della tradizione popolare e accendere qualche luce su questi oggetti dimenticati.

Capitolo 1

ESPERIENZE SUL MOTO

IL CERCHIO

Ecco un gioco universale e antichissimo: il cerchio.
Fino agli anni Cinquanta non c'era bambino che non l'avesse, se non posseduto, almeno sperimentato.
Quello in legno, prodotto per questo specifico uso, era riservato ai figli dei «signori», come ricordano certe immagini stereotipate di bambini vestiti alla marinara lanciati in corsa dietro al loro giocattolo.
La gran parte dei bambini utilizzava invece materiali di risulta.
In montagna — per esempio — si riservava questo estremo uso al cerchio che sosteneva le calderine di rame (Figura 1).

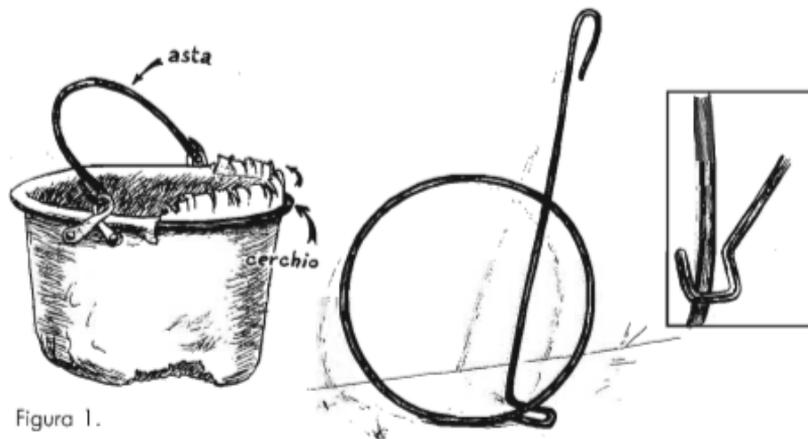



Figura 1.

Rappezzato finché era possibile, quando proprio non c'era più modo di salvare questo fondamentale utensile della cucina contadina, sottoposto alla continua prova del fuoco, allora finalmente si concedeva ai bambini il prezioso cerchio.
In pianura invece veniva più facilmente usato il vecchio cerchione di biciclette fuori uso e ciò permetteva una semplificazione nell'asta di guida (Figura 2).
Non è quindi necessario attribuirne l'invenzione a situazioni specifiche (per esempio i bambini che giocavano di fronte alla bottega del bottaio avrebbero rubato quei cerchi di ferro che servivano per tenere insieme le doghe).
Simili invenzioni si rinnovano quotidianamente in ogni tempo ed in tutte le parti del mondo.

Indicazioni tecniche
L'asta di ferro che guida il cerchio ha solitamente un'impugnatura fatta per dare stabilità alla presa e termina ad «U» in modo da sostenerlo e dirigerne la corsa o da frenarlo, se capovolto (vedi Figura 1, a destra).

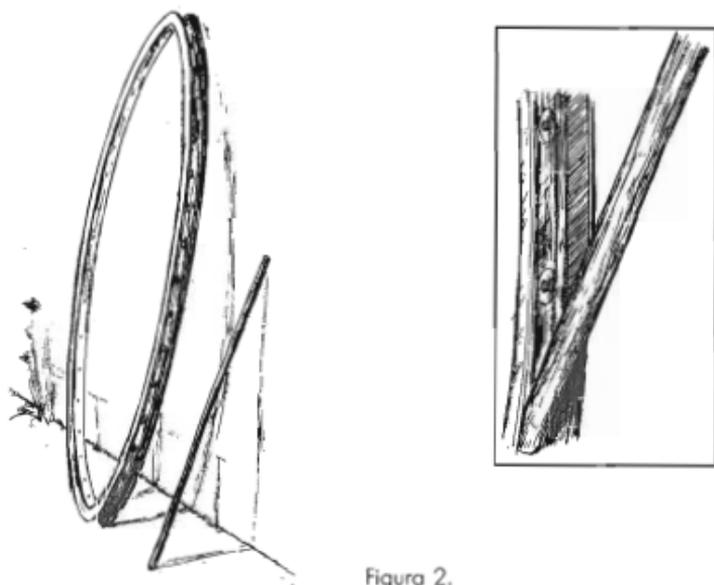



Figura 2.

Si può così correre all'infinito dietro a questo magico oggetto capace di andare dappertutto: in salita come in discesa e perfino su terreni accidentati, se il bambino è abbastanza abile nel condurlo.
Soli o in compagnia si possono inventare numerose varianti del gioco: corse di velocità, slalom, semplici percorsi ecc.

I ROCCHETTI

Si tratta di piccoli cilindri in legno, con bordi rialzati per trattenere il filo del cotone di cui sono avvolti. Un foro all'interno serve per infilarli sulle macchine da cucire. Supporti, oggi quasi introvabili, per avvolgervi il filo da cucito.
In ogni casa si cuciva, pertanto capitava spesso di averne a disposizione e — viste le ampie possibilità di riutilizzo — non venivano certo gettati via. Se li ricordano i bambini di ieri che ne ricavavano diversi giochi, tutti notevoli per l'ingegnosità delle soluzioni tecniche.
Nelle nostre campagne era comune l'uso di trasmettere di padre in figlio piccoli trucchi che trasformavano meravigliosamente i piccoli rocchetti in qualcosa di molto più importante (trottole, biciclette, trattori ecc.).
Il trattore è un classico tra queste piccole cose e merita un'attenzione particolare (Figura 3).

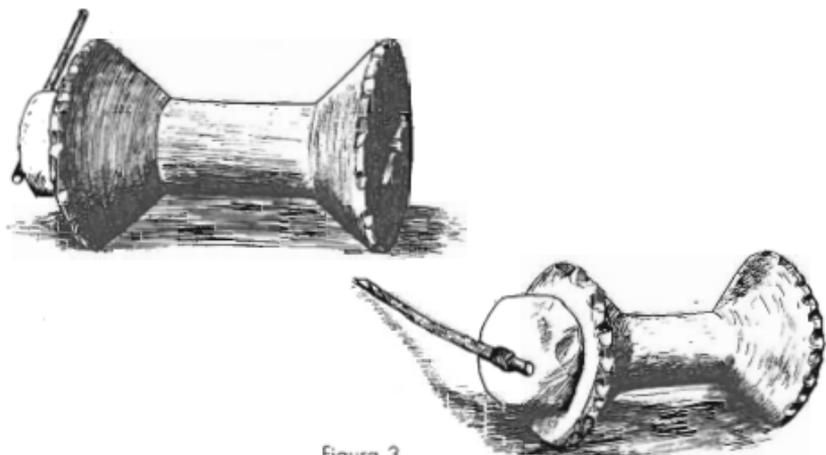



Figura 3.

È una macchina semovente alla quale la fantasia del bambino può attribuire valenza di trattore o di carro armato, a seconda delle inclinazioni personali, mentre la tecnica di costruzione resta la stessa.

Indicazioni tecniche
Occorrono uno o più rocchetti, un po' di cera o una scheggia di sapone, un piccolo chiodo (non indispensabile), due fiammiferi o due legnetti tagliati, uno piú lungo (circa due volte il diametro del rocchetto), e uno più corto.
Con un temperino si incidono piccoli denti sui bordi del rocchetto (Figura 4) in modo da simulare i cingoli del trattore.

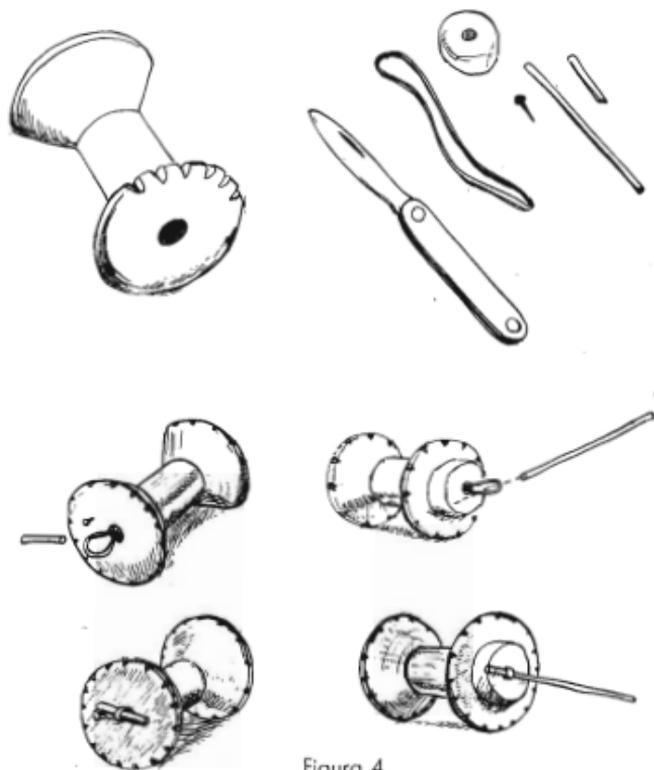



Figura 4.

Si prepara poi un piccolo disco forato che fungerà da frizione utilizzando la cera o il sapone. Ovviamente la cera va lavorata a caldo, mentre il sapone richiede molta delicatezza perché si rompe facilmente.
È ora il momento del montaggio. Si infila l'elastico attraverso il foro centrale del rocchetto e lo si trattiene da una parte con il legnetto o il fiammifero più corto, fissato a sua volta in una leggera scanalatura o dal piccolissimo chiodo.
Dall'altra parte sarà inserito il fiammifero più lungo, interponendovi la frizione.
La macchina può ora funzionare: basta roteare il legnetto più lungo (Figura 5) in modo che l'elastico si attorcigli su se stesso. Così si carica, im-

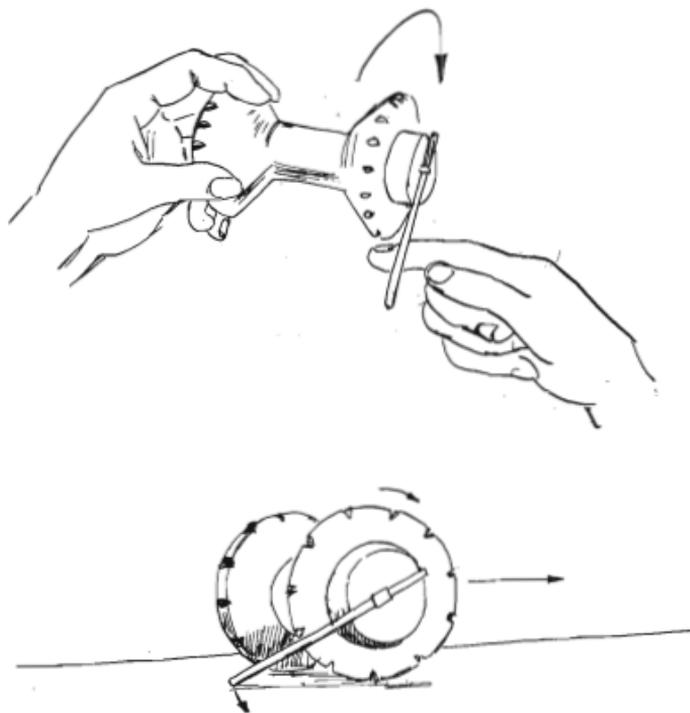



Figura 5.

magazzinando energia che sarà poi liberata lentamente grazie all'azione frenante della frizione. Il legnetto più lungo, appoggiandosi al terreno, spingerà avanti il mezzo. Piano piano, lo si vedrà muoversi ed arrampicarsi su piccole salite.
Al modello base, possono essere collegati altri rocchetti che si muoveranno con ingegnosi sistemi di ingranaggio (Figura 6).

Figura 6.

IL FILOBUS

Altro esempio di semplice ingegneria applicata alla locomozione: materiale povero e del tutto naturale, per costruire una «macchina» che si muove da sola.
La chiameremo «filobus» per via del lungo filo collegato all'asta (Figura 7). In realtà la consuetudine di costruire questo tipo di mezzi è probabilmente precedente all'introduzione di quel veicolo nelle nostre città e, forse, l'idea è nata più per il gusto della sperimentazione meccanica che non per imitazione. Non è poi detto che la sua origine sia tutta cittadina.
Quanta ricchezza di invenzione e quanta fantasia racchiuda questo piccolo oggetto lo si può misurare nell'effetto di autentica meraviglia che immancabilmente si produce in chi assista a un collaudo o partecipi alla sua costruzione.

Indicazioni tecniche

Occorrono: due coppie di ruote ottenute segando un tronco o con materiale di risulta, un'assicella o un pezzo di legno da cui ricavare la sagoma del mezzo e un tronchetto tagliato a metà da adibire a corpo anteriore della macchina, con un foro per accogliere la canna (Figura 8). Inoltre: una canna di fiume o di bambù, oppure una talea di castagno. Un bastoncino con funzioni di asse della ruota posteriore, alcuni chiodi e dello spago.

Le ruote posteriori (motrici) saranno fissate al proprio asse con chiodi in modo da essere a lui solidali e quindi muoversi insieme (Figura 9).

Al centro dello stesso asse una scanalatura praticata con il temperino o con la roncola alloggerà il filo arrotolato, mentre un piccolo ferro terrà unito l'asse delle ruote al corpo della macchina, pur permettendogli di

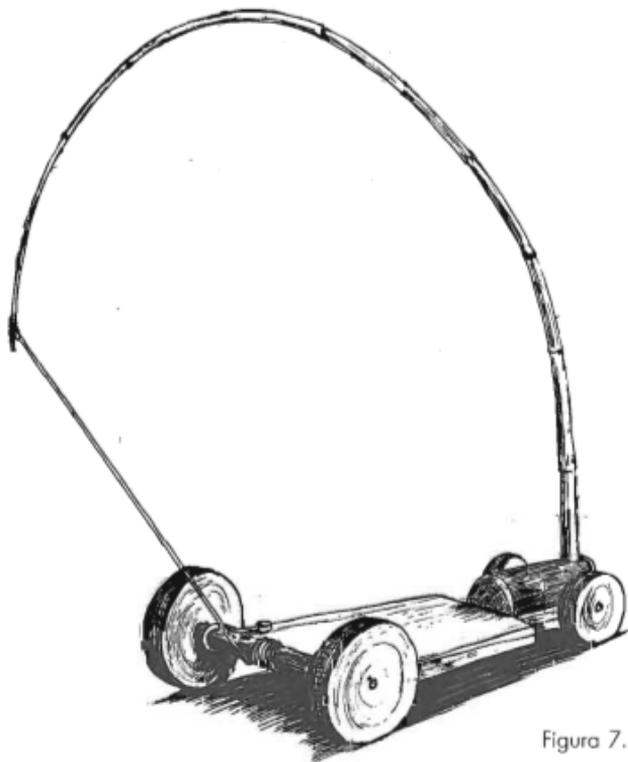



Figura 7.

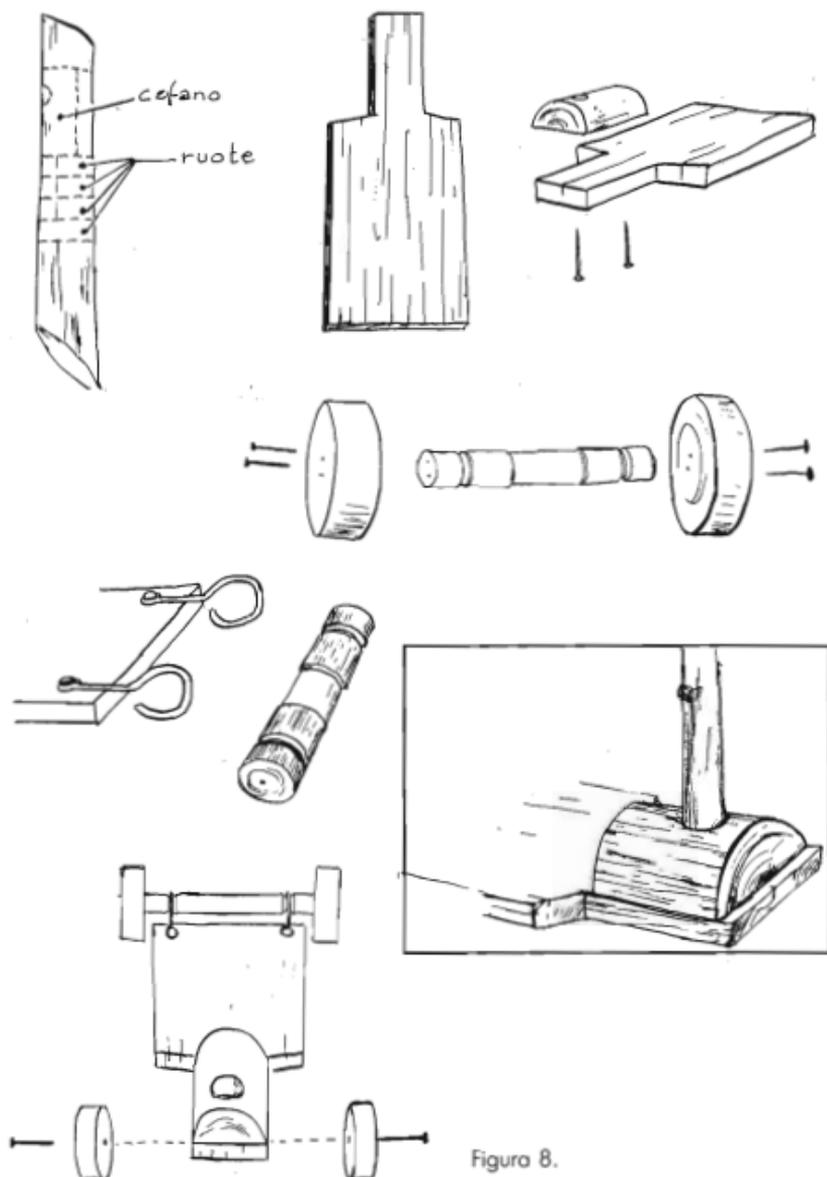



Figura 8.

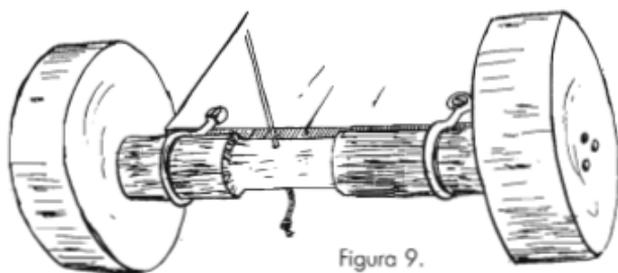



Figura 9.

girare (Figura 9). Si fissano poi le ruote anteriori con chiodi, in modo che queste girino liberamente.
Infine si sistema la canna al suo posto, collegandola allo spago che, a sua volta, sarà avvolto attorno all'asse posteriore.
Srotolandosi con più o meno forza, a seconda della lunghezza e dell'elasticità della canna, lo spago imprimerà il movimento alla macchina.

IL MOTOSCAFO

Molto più semplice del precedente è l'esecuzione di questo «mezzo da acqua» (Figura 10).

Figura 10.

«Motoscafo» se si dà importanza alle ambizioni di velocità, «battello» se l'attenzione si concentra sulle pale in movimento. In realtà si tratta di un piccolo gioco con il quale i bambini di ieri — un po' in tutta Italia — hanno tentato di cimentarsi con un elemento (l'acqua, appunto) che riserva non poche sorprese.
Anche se gli effetti raggiunti non sono molto gratificanti dato che la carica dura solo pochi secondi, è tuttavia piacevole costruirselo. Diamo quindi le indicazioni per il modello base; starà poi all'inventiva di chi lo progetta aggiungere dettagli che lo definiscano come oggetto.

Indicazioni tecniche
Occorre un pezzo di legno compensato o un'assicella di spessore sottile, un seghetto e qualche elastico (Figura 11).

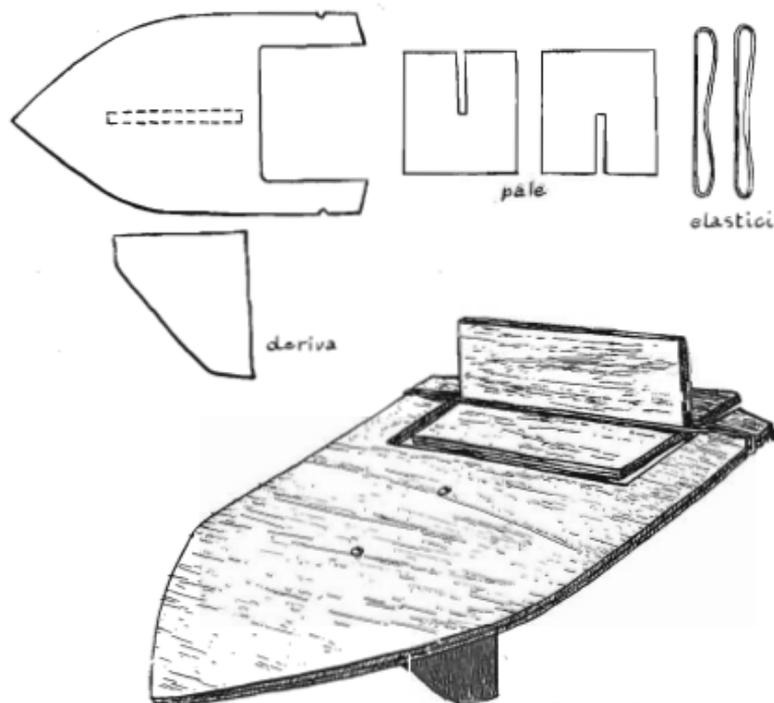



Figura 11.

Dopo aver disegnato la sagoma sul legno, si procede al taglio utilizzando un seghetto da traforo.
Per una maggiore stabilità del mezzo si può fare anche la deriva.
Uno o più elastici tesi nell'incavo appositamente preparato, saranno il «motore» che imprimerà il movimento alle pale. Occorre avvolgere l'elastico servendosi delle pale, calare in acqua il mezzo e lasciarlo libero di partire.

CARRI E CARRIOLI

L'idea di trasportare e di essere trasportati nasce spontanea in ogni bambino. Per realizzarla è naturale ricorrere a qualcosa di simile ai mezzi usati dagli adulti.
Certamente i bambini hanno giocato — sempre e dovunque — con carri e carretti fatti, più o meno, come quelli dei loro padri.
Parallela alla grande storia dei mezzi di trasporto corre quindi una piccola storia — non documentata — delle loro imitazioni spesso costruite dai bambini stessi.
Proponiamo due esempi di questi mezzi che ci pare possano essere una piccola testimonianza di certe differenze tra città e campagna.

Il carro campagnolo

Chiamiamo così questo interessante esemplare che i figli dei contadini delle colline bolognesi si costruivano prima dell'ultima guerra (Figure 12 e 13).
L'ideazione e la costruzione di questo mezzo richiedono abilità tali che solo i ragazzi più grandi, se non gli adulti, potevano cimentarsi con successo in questa prova.

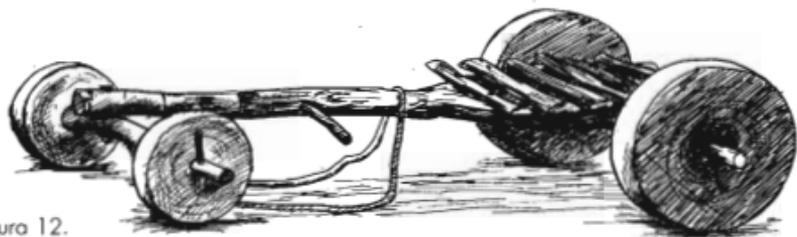



Figura 12.

Figura 13.

Poi l'uso poteva essere misto di gioco e lavoro, per il trasporto di fascine o di piccole merci, perché non era così separato il mondo degli adulti da quello dei bambini e anche questa poteva essere un'occasione per imparare a lavorare.
Ma soprattutto sarà stato una macchina ideale per essere trascinata sui sentieri in salita, per poi scendere con rapide corse anche per strade non asfaltate.

Indicazioni tecniche

Il materiale è interamente costituito da legno; si tratta solo di avere occhi allenati a distinguere, tra rami e rovi, i «pezzi» utilizzabili per questo scopo (Figura 14).

Innanzi tutto una forcella di legno duro e robusto, tagliata a misura per fare il telaio. Poi segmenti di tronco perfettamente circolare da cui segare due coppie di ruote: quelle anteriori, più piccole, e quelle posteriori. Infine assicelle, chiodi e poco altro materiale di risulta.

Esecuzione. Bisogna scegliere due bastoni robusti validi come assali delle due coppie di ruote, che vanno fissate bene, magari con una «spina» in legno o in ferro. Grasso di scarto del maiale poteva servire come lubrificante per fare scorrere meglio le ruote.

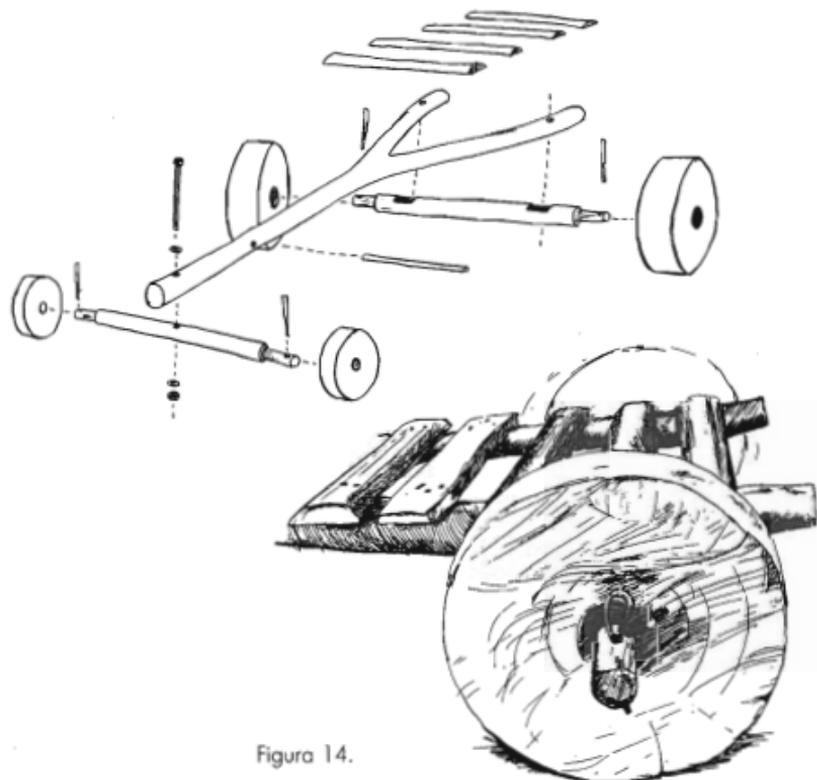



Figura 14.

Ora si può appoggiare la forcella sugli assali cercando il punto migliore per fissarlo (le ruote più grandi dalla parte biforcuta).
Attenzione al gioco di sterzo ottenuto con un perno incernierato in modo da tenere sovrapposti ma indipendenti i due bastoni.
Rimangono ora solo le finiture (Figura 15):
— piccole traverse in legno sulla forcella usate come sedile;
— una corda collegata agli estremi dell'assale anteriore per voltare a destra o a sinistra;
— un fermo per i piedi che dà stabilità al pilota;
— elementi ornamentali aggiunti dalla fantasia del costruttore.

Carrioli di città

I ragazzi di città avevano condizioni ambientali ovviamente diverse e, soprattutto dopo la guerra, potevano facilmente accedere a «scarti» pregiati come i cuscinetti a sfera.
Materiale di risulta tecnologicamente più ricco e disponibilità di percorsi asfaltati non eccessivamente frequentati da automobili trasformano il carro precedente in un mezzo più veloce, presente in ogni cortile cittadino.

Indicazioni tecniche
Quattro cuscinetti a sfera, legni (assi o pezzi interi) e chiodi per l'assemblaggio. Lo schema di costruzione non è molto diverso dal carro campagnolo: le ruote sono sostituite dai cuscinetti e scompare la forcella. Il risultato è un mezzo basso, adatto a spericolate corse in pendenza.
Anche per i carrioli esistono numerose varianti (con o senza sterzo, con o senza schienali, uno o più posti ecc.).

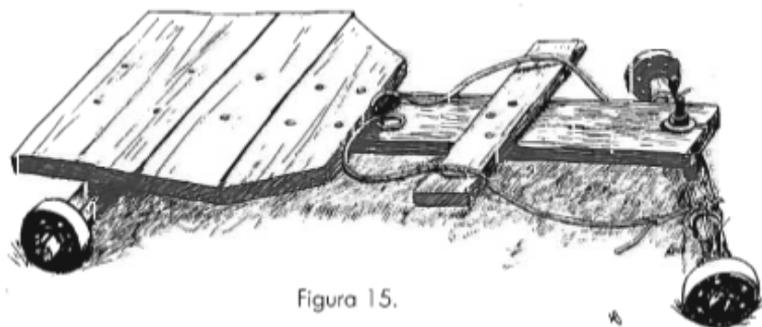



Figura 15.

Capitolo 2

ALTRI MEZZI DI LOCOMOZIONE

I TRAMPOLI

Ormai di trampoli non se ne vedono più, tranne in qualche esibizione di saltimbanchi.
Una volta invece, prima ancora di essere un gioco per i ragazzi, erano strumenti usati dai contadini per guadare un fiume o per attraversare una palude, sollevandosi al di sopra delle acque. A volte potevano anche sostituire le scale: per esempio, per potare le viti (usanza riscontrata nella campagna ferrarese).
Ne presentiamo due versioni.

Trampoli in legno

Occorre trovare due forcelle di legno duro e robusto, del tipo che serve per costruire una fionda, ma queste dovranno essere più grandi e meno simmetriche.
Bisogna segare il tronco dalle due parti all'altezza giusta: da un lato in relazione all'abilità di chi li usa (30-40 cm o anche di più), dall'altro quanto basta per fungere da manico.
Bisogna quindi formare una sorta di staffa o di appoggio per il piede intrecciando giunchi o vinchi attorno alla forcella (Figura 16).
Con i piedi appoggiati su queste insolite staffe e le mani ben strette alla parte alta del bastone si dovrà trovare un equilibrio che permetta di camminare o correre in questa maniera singolare, dove è la forza del braccio a sollevare il trampolo mentre il piede lo accompagna al tempo.

Figura 16.

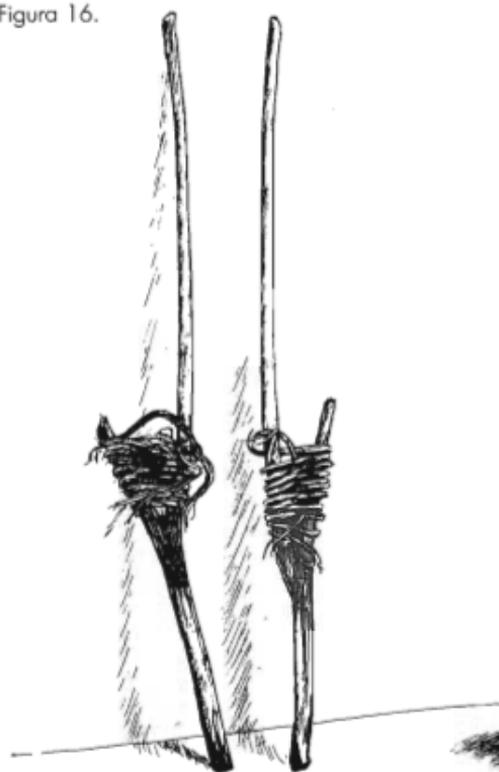
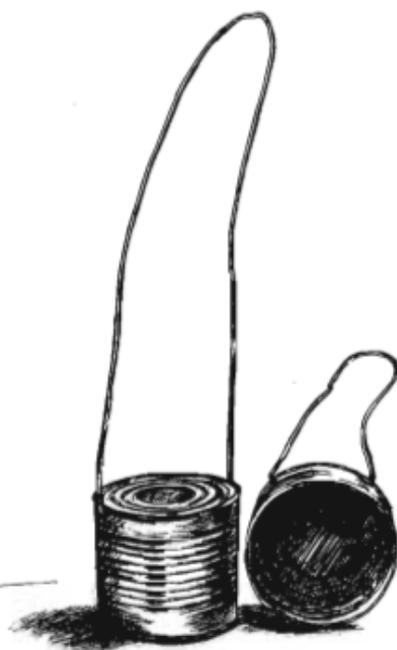



Figura 17.

Le lattine

È ormai dimostrata la povertà del materiale con cui si costruivano le «piccole cose» che andiamo passando in rassegna. Ci imbattiamo ora per la prima volta nel più umile degli scarti che quotidianamente compaiono in ogni famiglia da quando l'industria alimentare le ha immesse massicciamente sul mercato.
Stiamo parlando delle lattine, contenitori di conserva di pomodoro o altro, che — svuotati del loro contenuto — possono subire varie e seducenti trasformazioni; per esempio possono diventare trampoli o altri oggetti come vedremo più avanti (telefono, macchinine ecc.).

Trampoli in latta

A due robuste lattine, stabili ed alte quanto lo concede l'abilità del bambino, vengono applicati i «manici», che possono essere in filo di ferro o in corda (Figura 17).
Si procede in modo del tutto analogo a quello del modello precedente, ma diremo che i rischi di caduta sono minimi poiché sono più bassi e quindi più facilmente maneggiabili (Figura 18).

Figura 18.

LA BICICLETTA

Ecco un altro modo di utilizzare l'eclettico rocchetto creando un'improbabile «bicicletta» che ci riporta ai tempi in cui possederne una vera era un lusso riservato a pochi bambini.
E quando il tifo per Binda o Guerra e poi per Coppi o Bartali divideva gli animi, anche così, con un po' di fantasia e di ingegnosità, si poteva partecipare agli entusiasmi generali, inventando un surrogato interessante, anche se non del tutto competitivo, della vera bicicletta.

Indicazioni tecniche
Servono solo un rocchetto, un filo di ferro e un pezzo di corda.
Si fa passare il filo di ferro per il foro del rocchetto e poi lo si sagoma come fosse un manubrio di bicicletta.
La corda deve avere una lunghezza pari circa alla gamba del bambino e deve terminare con due anelle atte ad infilarvi il piede, a mo' di pedale (Figura 19).

Figura 19.

Infine si avvolge la corda attorno al rocchetto e, dopo aver adattato le forme del mezzo allé misure del bambino, si parte imprimendo alle gambe un movimento circolare simile a quello dei ciclisti.
Qualche perfezionista può aggiungere *optional* come il campanello, per rendere più efficace la finzione.

IL FIL DI FERRO: MACCHININE ED ALTRO

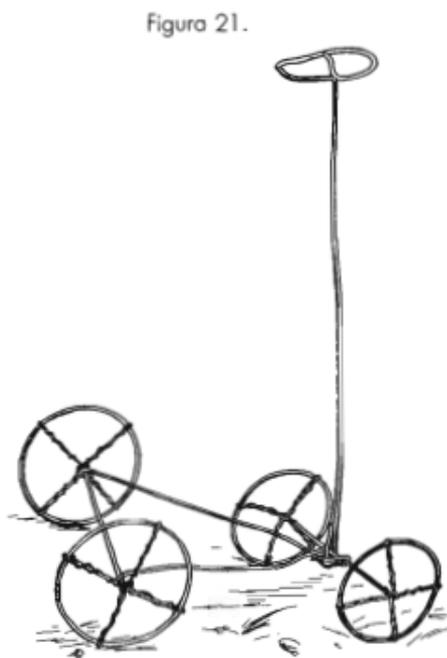
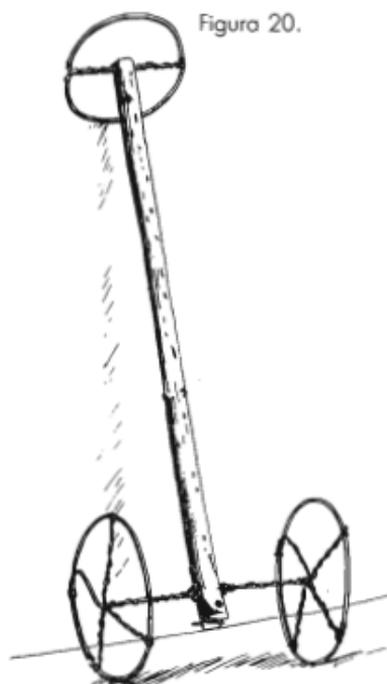
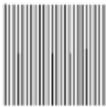
Gli oggetti di cui si tratta in questo capitolo nascono dall'incontro tra l'inventiva dei bambini e un prodotto industriale diffuso tra noi ormai da oltre un secolo: il filo di ferro.
Disponibile sia nelle campagne, dove veniva ampiamente impiegato per usi agricoli, sia nelle botteghe artigiane delle città, faceva bella mostra di sé quando, nuovo, era appeso a un chiodo in matasse proibite ai ragazzi.
Come materiale di risulta invece, tagliato e contorto, era facilmente reperibile un po' dappertutto e riutilizzabile con appropriate manovre.
Numerose sono le sue possibilità di impiego: ne proponiamo alcune in uso presso i bambini degli anni Trenta e, più avanti, fino al secondo dopoguerra.
Un'interessante mostra tenuta a Torino nel 1990 ha proposto oggetti del tutto simili a questi, elaborati in forme quasi artistiche ad opera di bambini del Terzo Mondo.

Il carretto portascarpe

Motivi di economia costringevano a risparmiare anche sulle scarpe, per cui i bambini, non appena la stagione lo permetteva, andavano a piedi nudi. Durante l'inverno, invece, il grosso cuoio delle scarpe veniva rinforzato con fitte chiodature che ne prolungavano la durata.
Quando la decenza dei luoghi imponeva l'uso delle scarpe, capitava di doverle portare appresso in lunghi percorsi per poi indossarle al momento opportuno, prima di entrare in classe, per esempio.
Immaginiamo dunque un nostro «Valentino» che cammina per sentieri ciottolosi verso la scuola, spesso distante da casa qualche chilometro.
Le scarpe e, forse la cartella, sono di troppo: bisogna inventare qualcosa che alleggerisca la fatica.
Nasce così questo «carretto».

Indicazioni tecniche
Il filo di ferro dovrà essere grosso, come quello usato in pianura per sostenere le viti. Se è più sottile si rimedia aumentando i «giri»: l'importante è avvolgerlo e fissarlo bene.
Si inizia da una ruota con raggi, collegata con il suo asse che passerà attraverso a una forcella o a un semplice bastone. Poi l'altra ruota, naturalmente.
All'altro estremo del bastone troviamo il volante. In qualche punto un gancio o qualcosa di simile potrà sostenere scarpe e cartella (Figura 20). Buon viaggio, Valentino!
Le varianti nella realizzazione di questo mezzo possono essere infinite:
— versione a 4 ruote (Figura 21);
— lo «schiacciasassi» (altro utilizzo delle lattine);
— la «Ferrari» (con le ruote in gomma), suggerita forse dalle emozioni della Mille Miglia;
— la macchina fatta con le scatoline delle pastiglie.

Figura 20.

Figura 21.

Capitolo 3

L'ARTE DI «FARE LA GUERRA»

Quale bambino non desidera possedere un'arma?
Oggi forse la diffusione della cultura pacifista tende a censurare aspirazioni come questa, ritenute devianti. D'altro canto, certa industria del giocattolo, sostenuta da discutibili cartoni animati televisivi, lancia sul mercato ordigni elettronici di dubbio valore educativo.
Qui si tenta una rassegna di quelle «armi» che i bambini di una volta si costruivano da soli prima che il furbo mercato del giocattolo entrasse in concorrenza con queste, facendole scomparire.
Spesso si tratta di oggetti nati dal desiderio di imitare le armi vere, che esercitano un fascino indiscutibile ed hanno una loro bellezza.
Alcuni propongono soluzioni tecniche davvero interessanti, altri — tecnologicamente molto più poveri — non di rado servivano per scopi al limite della crudeltà o del vandalismo.
Non vogliamo certo idealizzare né demonizzare piccoli oggetti che di per sé non hanno alcun significato morale. Valgono come testimonianza di abilità perdute esercitate in un mondo semplicemente diverso da quello attuale: a quanti bambini di oggi potrà mai venire in mente di procurarsi una fionda o di costruirsi una balestra?

LO SCHIOPPETTO DI SAMBUCO

È un classico dei giochi popolari, non costa nulla e procura un divertimento autentico di grandezza proporzionale alla forza dello schiocco che riesce a produrre. Lo inseriamo nel capitolo delle armi, anche se è difficile immaginare uno strumento di offesa più innocuo di questo.

Certo richiedeva tempo e pazienza nella costruzione ma, una volta terminato, durava poi a lungo e poteva accompagnare per anni i giochi di chi lo possedeva; solo il bastoncino (pistone) tende a rompersi ma è facilmente sostituibile.

Istruzioni tecniche

Il sambuco è un arbusto che cresce un po' dappertutto ed ha la singolare proprietà di poter essere svuotato facilmente del suo midollo: resta un tubo di notevole spessore e robustezza utilizzabile in diversi modi. Dunque se ne ricava un segmento lungo circa 20 cm vuoto appunto, nel quale correrà il «bastoncino» intagliato perfettamente di misura (Figura 22).

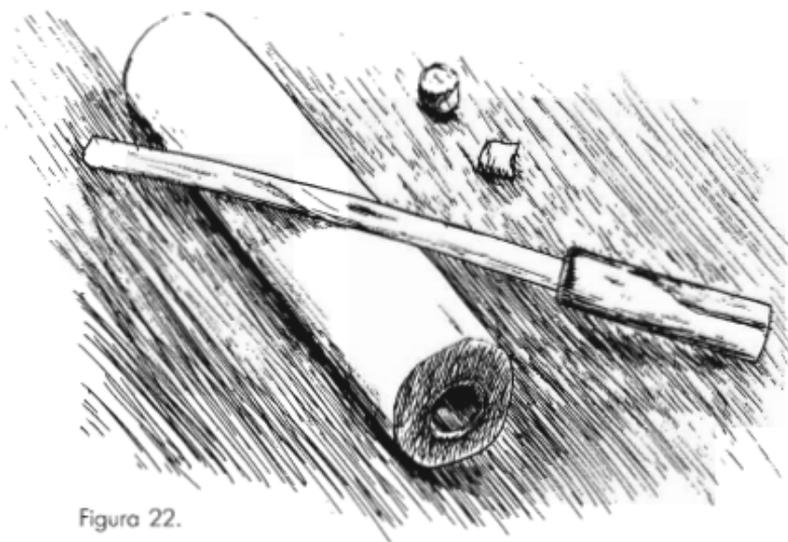
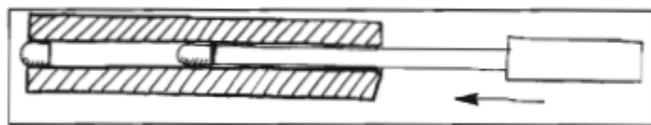



Figura 22.

Si fanno poi due palline di stoppa o di canapa dello stesso calibro della canna, facendole scorrere più volte al suo interno per dare loro questa esatta dimensione.
Ormai lo «schioppo» è pronto: inserita una palla da una parte e una dall'altra si comprime l'aria al suo interno con l'aiuto del bastoncino fino a farne uscire una. In quell'attimo, se il colpo è ben assestato e non ci sono difetti di costruzione, si produce quello schiocco che è l'effetto ricercato da tutto il marchingegno.
Contemporaneamente parte anche il pallino, aggiungendo all'effetto sonoro anche quello balistico.

LO SCHIZZETTO

È il parente povero o, meglio, il progenitore delle moderne pistole ad acqua.
Diffuso in molte regioni italiane con nomi diversi, era praticato quasi esclusivamente d'estate, come scherzo, occasione di ilarità e piccola provocazione.

Figura 23.

Relativamente semplice come meccanismo, richiede però abilità di costruzione perché funzioni efficacemente.
Si tratta di costruire una rudimentale pompa o, se si preferisce, una siringa ecologica, fatta con una canna da fiume o di bambù e un bastoncino più sottile.
La versione in sambuco è di più lunga esecuzione.

Istruzioni tecniche
Si taglia un segmento della canna lungo circa 20 cm in modo tale da essere vicini al «nodo»: così si sfrutterà la membrana che la occlude internamente in quel punto. Proprio lì si praticheranno dei piccoli fori aiutandosi con la punta di un ferro da calza o qualcosa del genere.
Il bastoncino va avvolto, da una parte, con della stoppa asciutta stretta in modo che non si muova al momento di scorrere. Una volta bagnata, questa ingrosserà sigillando perfettamente la camera interna della pompa (Figura 24).
Quindi si «carica» d'acqua aspirata attraverso i piccoli fori per poi spingerla fuori con energia al momento opportuno.

LA FIONDA

C'è chi la chiama *fionda*, chi *mazzafionda*, *sfrombola*, *strombola* o in tanti altri modi ancora. Nei cortili bolognesi si chiama *tirino*.
Questo richiama immediatamente l'immagine del monello, del *birichein* che tenta di colpire i nidi degli uccelli o mira ai vetri di qualche malcapitato. Per impedire o punire queste birichinate, i tirini erano spesso sequestrati dagli adulti. Era tuttavia abbastanza facile costruirsene uno nuovo e possederlo accresceva la sicurezza personale nelle piccole guerre di cortile.

Indicazioni tecniche
Ci vuole un rametto biforcuto (a «Y») di legno molto duro e robusto come la «sanguinella» che butta facilmente in due. Con le forbici si taglia la gomma della camera d'aria forata di una bicicletta: elastici facilmente reperibili per risolvere infiniti problemi.
A un piccolo pezzo di pelle tagliato in ovale vengono fissati gli elastici grossi, a loro volta saldati agli estremi della forcella con elastici piú piccoli.
Il gioco è fatto (Figura 24).

Figura 24.

LA SFROMBOLA

Nella campagna bolognese questo sistema consisteva semplicemente nel fissare a uno dei capi di una corda un sasso e poi nel farlo roteare, tenendolo dall'altro capo, sempre più velocemente sulla propria testa, finché non si sentiva di avergli impresso la spinta necessaria a essere lanciato anche a discrete distanze.
Se non ci sono spazi aperti e se non si presta molta attenzione può trasformarsi, come la fionda, in un'arma micidiale.

L'ARCO

È quasi superfluo descrivere i semplici archi ottenuti con talee di castagni o altri legni elastici sempre appartenuti a ogni bambino (Figura 25). La loro efficienza può variare in relazione all'abilità del costruttore, ma il contenuto «tecnologico» è sempre quello.
Merita di essere menzionata una variante costruita utilizzando le stecche di un vecchio ombrello fuori uso. È un micidiale, piccolo strumento che, per la sua pericolosità, doveva essere usato con molto giudizio.

In campagna qualcuno andava a caccia di galline, mentre nei cortili cittadini disincantati monelli miravano a lucertole, topi ecc.

Indicazioni tecniche
Tolte le stecche al vecchio ombrello se ne seleziona una parte da legare insieme molto strette utilizzando sottilissimo filo di ferro o di rame.
Si ottiene così una flessibile e potente balestra che sarà piegata ad arco con una corda sottile e robusta, tesa tra le due estremità.
Con le rimanenti stecche si potranno preparare, semplici o legate insieme, adeguate frecce.

LE BALESTRE

Ancora in tema di sfruttamento dell'elasticità di certi rametti di legno (meglio di tutti il castagno), queste «balestre» sono tra i pezzi davvero più interessanti di tutta la rassegna che presentiamo, sia per l'astuzia del meccanismo che per il loro contenuto estetico.
Poiché la costruzione di questo tipo di oggetti richiedeva abilità specifiche, si creava una sorta di mercato dei giocattoli più pregiati. Così negli anni Trenta uno di questi esemplari poteva valere fino a 25 bottoni di ma-

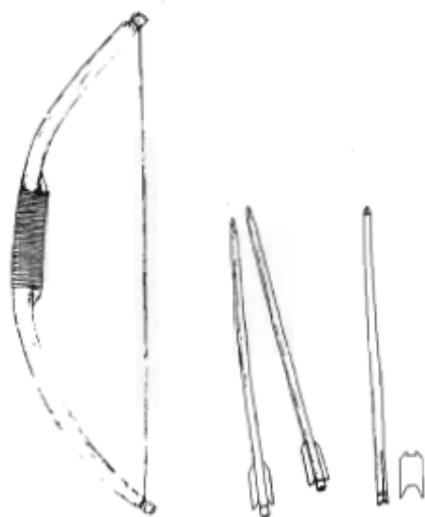



Figura 25.

dreperla e l'artefice di queste meraviglie era ricercato per lavori su commissione godendo di una buona stima nella piccola società dei bambini.

Indicazioni tecniche

Serve una canna da fiume o un bel rametto di sambuco. Nel racconto dei bambini di ieri si nota sempre questa alternativa tra la canna, ritenuta materiale prezioso e raro, da non sciupare in quanto utile nei lavori dei campi, e il sambuco, sempre disponibile ma più laborioso nella preparazione.

Occorre anche una talea di castagno, cioè un ramo giovane e robusto, che si lasci piegare senza rompersi e sia capace di mantenere l'elasticità nel tempo.

Si taglia la canna lunga circa cm 50 e a poca distanza da un'estremità (quella più grossa) si predispone il foro dove inserire la talea.

Si fanno le prove, piegando la talea, per cercare il punto in cui questa agisce con maggiore forza.

Qui si incide una scanalatura comunicante con l'ultimo pezzo di canna libera, da cui partiranno i proiettili (legnette, freccette o maccheroni) (Figura 26).

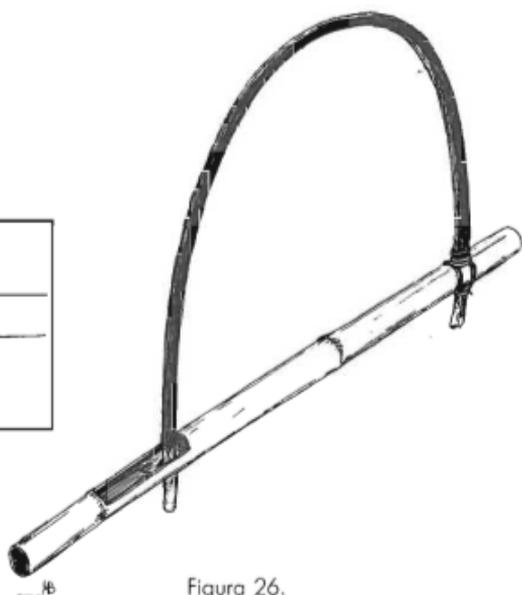
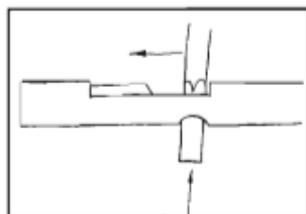



Figura 26.

La balestra meccanica si aziona spingendo a mano la punta sporgente della talea, quasi come un grilletto; diventa automatica con una leggera pressione verso l'alto che fa scattare la talea e lanciare il proiettile.

I FUCILI

Ecco una variante che deriva, forse, dalla fionda rielaborata grazie anche alla diffusione di quelle mollette in legno che servono a tener fermi i panni stesi ad asciugare. Durante la guerra i bambini avevano imparato a conoscere armi vere come fucili e mitragliatrici. Di qui l'idea di costruire qualcosa di simile, capace di «sparare» sassi per colpire bersagli. Proponiamo il modello più semplice (Figura 27), ma la fantasia e, soprattutto l'abilità dei costruttori, producevano piccoli capolavori: modelli con possibilità di tiri a diversa potenza (basta variare la lunghezza della corsa dell'elastico), altri a doppietta o con abbellimenti al calcio del fucile liberamente ispirati alle carabine o ad altri schioppi da caccia.

Indicazioni tecniche
Occorrono: una buona asse di legno lunga circa quanto il futuro fucile; elastici (come quelli della fionda); mollette per il bucato; piccoli chiodi. Sull'asse di legno si disegna la sagoma del fucile che va poi segata lungo i contorni. Si potrà poi abbellirla e rifinirla per il piacere di avere un'arma più simile a quella vera che si intende imitare.
Smontate le mollette in due parti, si fissa quella con la molla al fucile (usando piccoli chiodi) proprio nel punto in cui si è calcolato di far partire i proiettili.
Poi si rimonta la molletta e si fissano gli elastici sulla punta della canna o nei punti desiderati.

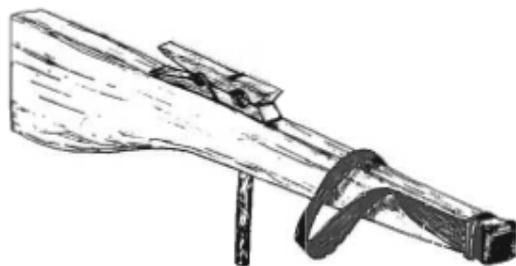



Figura 27.

Ora il fucile è terminato, ma si possono aggiungere tanti punti di lancio quanti può ospitarne la struttura.
Si possono poi lanciare con una certa precisione di tiro piccoli sassi di diverso calibro alloggiati nella cavità della molletta.

LE CERBOTTANE

Ricordiamo un altro divertimento assai in voga tra i ragazzini degli anni Cinquanta, quelli stessi che si costruivano i più sofisticati fucili con gli elastici o gli archi con gli ombrelli.
Stiamo parlando delle cerbottane fatte con lunghe canne provenienti da materiali di risulta (ideali le canne di alluminio dei lampadari) che «sparavano» piccoli oggetti (palline di carta, pezzetti di terra, creta) e soprattutto frecce usando, come propulsore, la forza del proprio fiato.

Indicazioni tecniche
La potenza del mezzo è rapportata alla sua lunghezza e al suo diametro: più lunga è la canna e più piccolo è il suo diametro, più ampia è la sua gittata.
Una, due o più cerbottane possono essere tenute insieme da un sistema di mollette (quelle stesse usate per costruire i fucili) usate a mo' di impugnatura e/o di cartuccera e si può aggiungere anche il mirino (Figura 28).

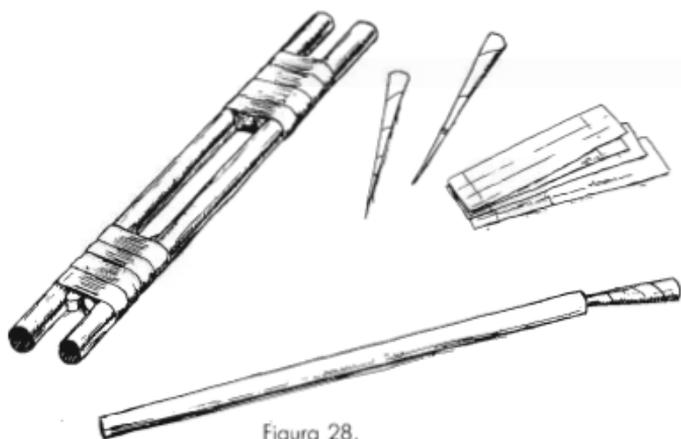



Figura 28.

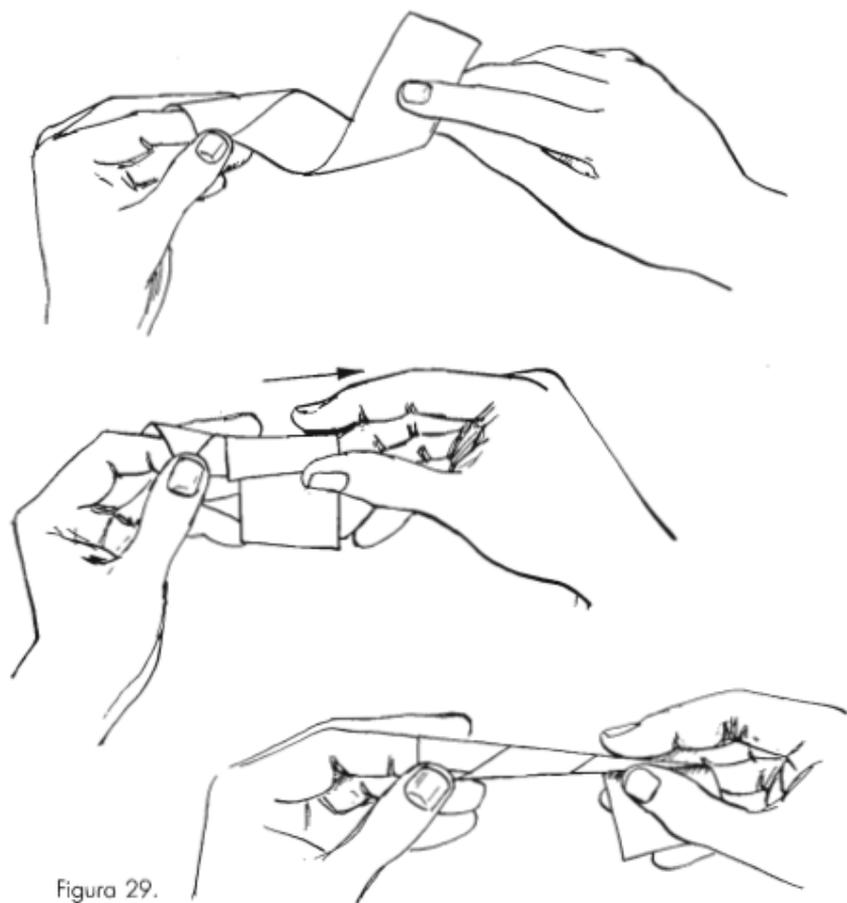
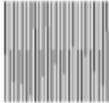



Figura 29.

Un discorso a parte meritano le «frecce» che venivano sapientemente preparate a decine, a volte dotate di un micidiale spillo sulla cima, e sparate a raffica in guerre di cortile non del tutto incruente.
La freccia è dunque un cono molto assottigliato ottenuto attorcigliando attorno a un dito strisce di carta che venivano appositamente tagliate in mazzetti regolari trattenuti alla cintola, pronti per l'uso (Figura 29).
Ottenuta la freccia la si fissava con la saliva facendone roteare la punta fra le labbra.

Capitolo 4

TANTI MODI DI «FRULLARE»

LA TROTTOLA

Accenniamo brevemente alle origini della trottola il cui uso, senz'altro antichissimo, non fu sempre e soltanto legato al gioco. Per esempio, in base all'osservazione del suo moto si facevano previsioni per il futuro; veniva impiegata anche in gesti rituali e magici.
Strombos, turbo o *boxum* (albero del bosso) nell'antichità, trottola in italiano, non è da confondersi con il *paleo* che non viene usata liberamente con lo spago, bensì con una specie di frusta.
Sembra incredibile che strumenti di questo tipo fossero distribuiti ai popolani, nei mercati, per farli scaldare evitando il pericolo dell'ozio[1].
I nomi regionali della trottola sono numerosi: *palorgiu*, *pira*, *badda*, *sciummula* (nelle regioni dell'Italia meridionale); *pirola*, *corla*, *sotola*, *burlo* (nelle regioni dell'Italia settentrionale); *picchio* (nell'area romana); e molti altri ancora. A Bologna si chiamava anche *prella* e con questo nome onomatopeico torniamo ai giochi dei bambini.
Si tratta dunque di un cono in legno duro al quale può essere stata data forma più o meno panciuta o tondeggiante. Certamente vuole perfettamente simmetrica e appuntita: per questo si ricorre ad un chiodo.

Indicazioni tecniche
Non è facile costruirsi da soli un piccolo oggetto così perfetto, pur nella sua semplicità.

1. Cfr. P. Gatta e G. Perempruner, *Ieri Giochi e Domani*, Torino, Edizioni Elle Di Ci, 1988.

Pertanto i bambini di una volta utilizzavano spesso materiale di risulta.
Il solito rocchetto, per esempio, tagliato a metà, è già pronto per ricevere nel suo foro centrale il legnetto che serve per asse di rotazione e il gioco è fatto (Figura 30).
Il movimento può essere impresso direttamente con le mani oppure con una cordicella avvolta strettamente attorno alla trottola.
Se si usa il frustino non sarà più trottola ma, come già detto, *paleo*.
Comunque sta all'abilità del bambino far durare a lungo la corsa (il «sonno» della trottola) e da ciò può dipendere l'assegnazione della palma al vincitore.

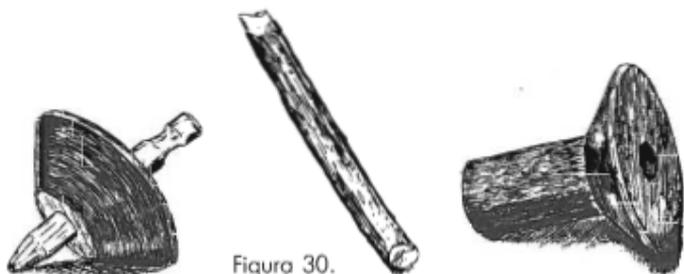



Figura 30.

I FRULLINI

È un gioco che è stato proposto anche industrialmente in edizioni più sofisticate.
Nelle versioni popolari di cui ci occupiamo esiste in numerose varianti «povere» tutte fondate sul medesimo principio: si «carica» un doppio filo trattenuto alle estremità dalle mani, avvolgendolo su se stesso per mezzo di un oggetto posto a metà della sua lunghezza.
Poi si esercita una trazione allargando le braccia: ciò imprime un movimento rotatorio al frullino (in pratica lo si fa girare o, appunto, frullare).
Allargando le braccia il frullino gira da una parte, riavvicinandole gira dall'altra: così ritmicamente all'infinito, secondo l'abilità del manovratore.
L'effetto più o meno spettacolare dipende anche dalla bellezza e complessità dell'oggetto rotante.

Frullino con osso

L'osso in questione è un piccolo osso della zampa di maiale, che ci rimanda al complesso rituale, assai diffuso in Emilia, dell'uccisione dell'animale e alla cottura della zampa nella pentola dei fagioli.
Insomma, per forma e dimensione l'ossicino è particolarmente adatto a diventare un frullino e questa era, spesso, la sua fine (Figura 31).

Frullino con legnetto

In mancanza dell'osso, è facile lavorare un legnetto con la roncola fino a dargli una forma simile; quello che si ottiene potrà essere usato come il frullino con osso.

Frullino con bottoni

L'osso e i legnetti possono essere sostituiti da bottoni, che hanno il pregio di poter essere reperiti con grande facilità (Figura 31).

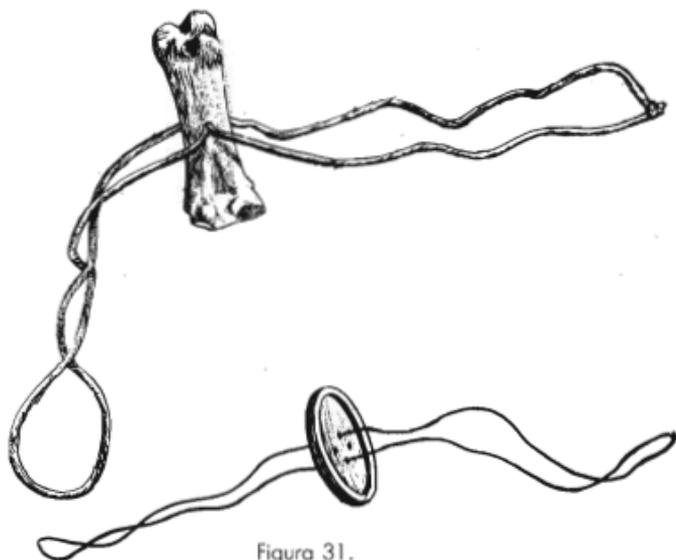



Figura 31.

L'ATLETA

È una variante più complessa e di sicuro effetto. Il corpo rotante, che rappresenta appunto l'atleta, è costituito dalla sagoma di un omino in legno, snodato nelle gambe e nelle braccia. L'asse di rotazione passa attraverso le sue mani e, se ben manovrato, simula efficacemente lo sforzo di chi si solleva alle sbarre (Figura 32).

Figura 32.

IL FRULLONE

È una di quelle «macchine» apparentemente inutili poiché non serve a nient'altro che a far divertire, lanciando e mantenendo un movimento simile a quello di uno yo-yo.
Uno spago si arrotola prima in un senso e poi nell'altro attorno a un asse mantenuto in rotazione da un volano laterale (tappo di sughero) (Figura 33).

IL FRULLINO AD ELICA

Imprime il movimento a un'elica per mezzo di un volano azionato da una corda. La carica è data dal filo arrotolato attorno all'ultimo segmento del marchingegno (Figura 34).
Se l'elica è ben fatta librerà in aria con giusta soddisfazione per il «pilota».

Figura 33.

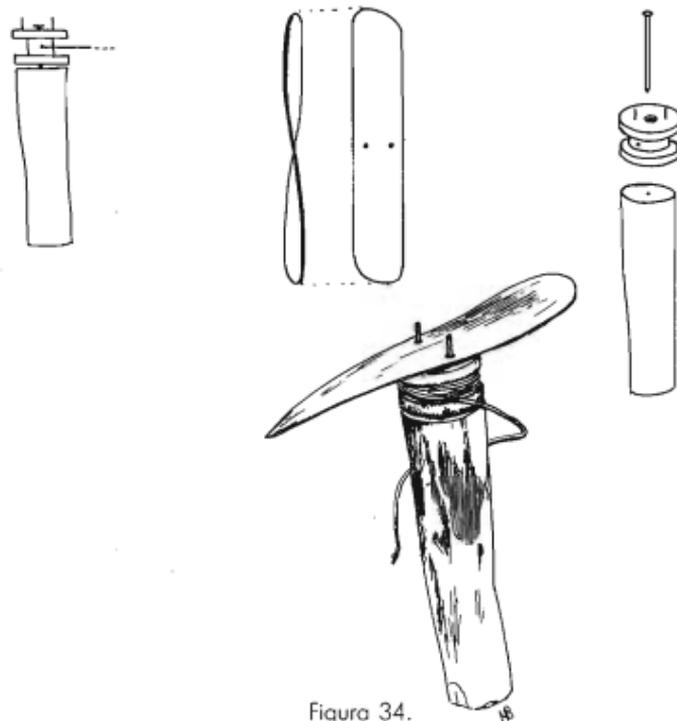



Figura 34.

IL GIRAMONDO

Le scatolette vuote del lucido da scarpe, con la loro caratteristica levetta per l'apertura, a cosa potevano servire, una volta esaurita la loro funzione? Quello del «giramondo» è un esempio eloquente di gioco veramente umile, ma ricco di divertimento.
Tolta la levetta che ne impedirebbe la corsa, si pratica un piccolo foro al centro e vi si fa passare un filo abbastanza lungo, fissandolo con uno o più nodi. Quindi si chiude la scatoletta e il gioco può iniziare (Figura 35).
In un ampio spazio, il bambino fa roteare la scatolina attorno a sé, cercando di mantenerla in piedi, perpendicolare al terreno. Intanto altri bambini possono divertirsi a saltare la corda mentre passa.
Se il gioco dura a lungo, provoca una sorta di «ubriacatura» che fa cadere a terra esausti.

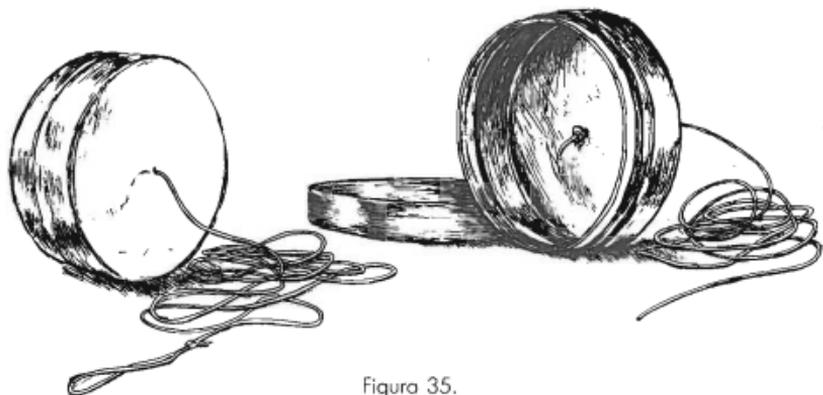
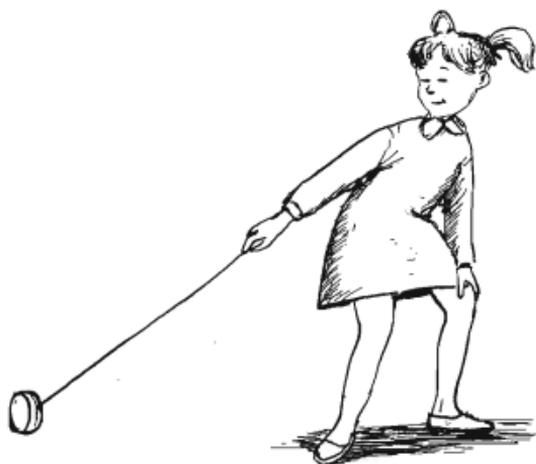
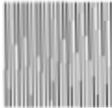
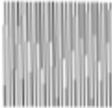



Figura 35.

Capitolo 5

ESPERIMENTI E CURIOSITÀ

BUSSOLOTTI E CARBURO: LA «SBERLA»

Bisogna risalire a quando l'elettricità non raggiungeva tutte le abitazioni e, per illuminare, si ricorreva ad altro.
In ogni casa c'era un angolo dove conservare il carburo di calcio, minerale che, opportunamente trattato con acqua, produce un gas incendiabile (acetilene) impiegato per produrre la fiamma.
Vi erano poi certe lampade capaci di regolare la caduta d'acqua sul carburo e quindi l'altezza della fiamma.
La familiarità con questi materiali suggerì un facile esperimento che aggiunge al fascino del fuoco quello del rischio e del proibito.
Forse per questo si diffuse rapidamente in un'area assai vasta.

Indicazioni tecniche
Serve una lattina vuota (uno di quei barattoli di conserva che così spesso incontriamo alla base dei giochi poveri di una volta), un po' di carburo e qualche fiammifero.
Si scava una piccola fossa nel terreno, quanto basta per accogliere il carburo che deve essere poi inumidito con qualche goccia d'acqua. Poi si copre tutto con il barattolo, forato al centro della parte superiore, e sigillato con un dito.
Al suo interno si crea una specie di camera a gas che, al momento giusto, verrà incendiata con il fiammifero.
È il momento dell'esplosione: tolto il dito e lasciato libero l'ordigno, questo salta in alto anche 20 o 30 metri producendo un gran botto (Figura 36).
Non si ricordano gravi incidenti: solo qualche colpo sul naso di chi non era abbastanza veloce nello scappare.

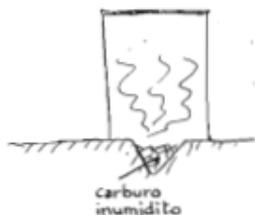



Figura 36.

IL MORTARETTO DI CRETA

Un modo molto più innocuo di produrre l'effetto esplosione è dato da questo mortaretto che richiede solo un impasto morbido e umido di creta. Le si imprime la forma concava di un piccolo mortaio (da cui il nome), più grosso ai bordi e molto sottile nel suo fondo.
Buttandolo in terra con forza dalla parte giusta, l'aria comprime e rompe la membrana producendo la piccola ma rumorosa esplosione (Figura 37).

IL TELEFONO

Chissà perché sono in molti a chiamarlo «telefono senza fili», mentre è proprio un semplice filo teso tra due barattoli a farla da protagonista, in-

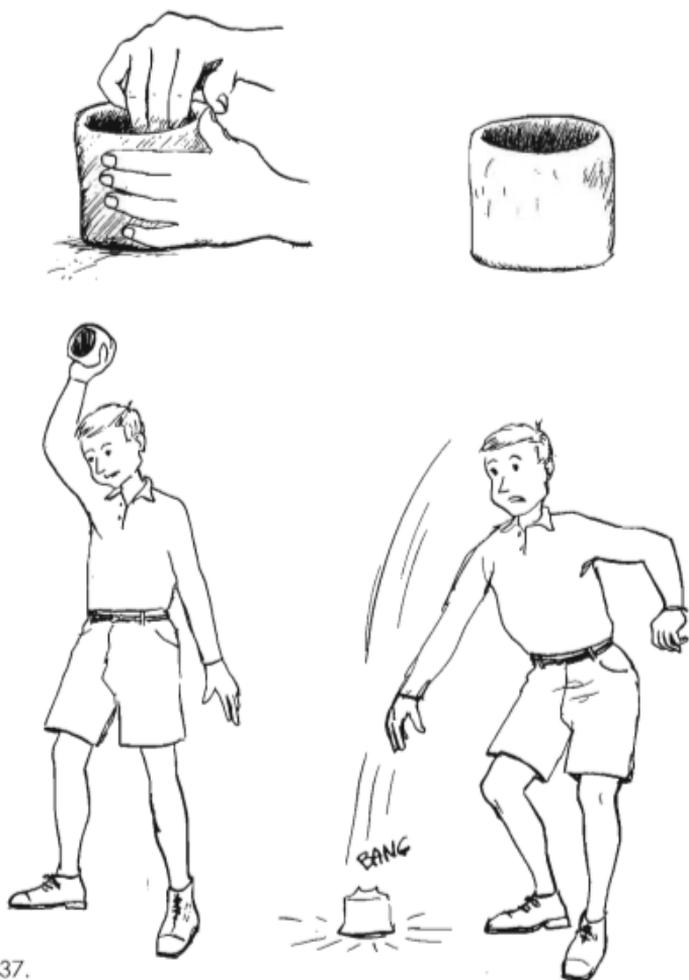



Figura 37.

sieme agli onnipresenti *busslut* (bussolotti), in questo gioco noto e diffuso in tutte le regioni italiane.
Nella memoria dei più anziani si confondono ricordi legati ai successi di Marconi ed alle sue trasmissioni di notizie via etere. Non dobbiamo poi

dimenticare che già negli anni Trenta il telefono aveva una sua diffusione, ancorché limitata alle famiglie più abbienti.
Di qui il desiderio di possedere uno strumento così misterioso e affascinante, costruito con quello che c'era a disposizione.

Indicazioni tecniche
Nella parte superiore di ciascuna delle due lattine — proprio al centro — si fanno due piccoli fori, attraverso i quali possa passare un capo del filo. Questo, se ben annodato, non «scapperà» fuori neppure sotto la leggera pressione necessaria per mantenerlo teso (Figura 38). Occorre uno spazio libero sufficiente a che il filo possa stendersi in tutta la sua lunghezza, poi uno da una parte con il bussolotto all'orecchio e uno dall'altra che lo tenga alla bocca: la conversazione può iniziare, con risultati migliori se il filo viene passato con cera o con pece da calzolaio.

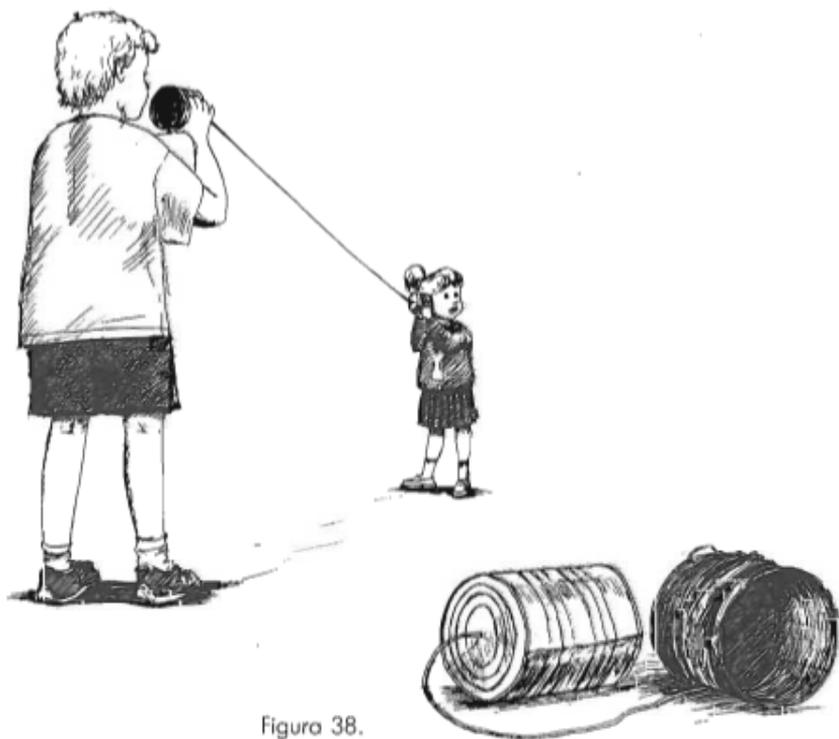



Figura 38.

CAMPANE E MITRAGLIE

Ecco alcune varianti del gioco precedente, quello del telefono, che sono anch'esse semplici applicazioni di principi relativi alla trasmissione e all'amplificazione del suono.
L'ingenuità del meccanismo e il suo imprevedibile effetto giustifica l'incantata meraviglia che sempre colpisce chi, per la prima volta, voglia sottoporsi a questi piccoli esperimenti.

Campane (L'arloj ed Barbarol)

Il suono delle campane e più precisamente di quelle del campanile (con orologio) del proprio paese si può ottenere percuotendo una forchetta legata ad una corda pendente dalle proprie orecchie.
Non è così facile come sembra ed occorre che la corda sia ben tesa e che sia curato il corretto assetto delle mani (Figura 39).
L'effetto finale, quando viene, è sicuramente suggestivo.

Figura 39.

Mitraglia (o Marziani)

Servono solo un bastoncino di legno con una scanalatura a metà, per farci girare la corda, e la corda stessa, terminante in due anelli dove infilare le mani (Figura 40).

Figura 40.

Le mani socchiuse a conchiglia vengono accostate alle orecchie insieme alla corda (Figura 41). Dall'altra parte, un bambino tiene il filo teso e fa ruotare il bastoncino. Il suono così prodotto non è percepibile all'esterno, ma trasmesso e amplificato dalle mani che fanno cassa di risonanza produce l'effetto di mitraglia o di qualsiasi altra cosa vorrà riconoscervi chi si presterà al gioco.

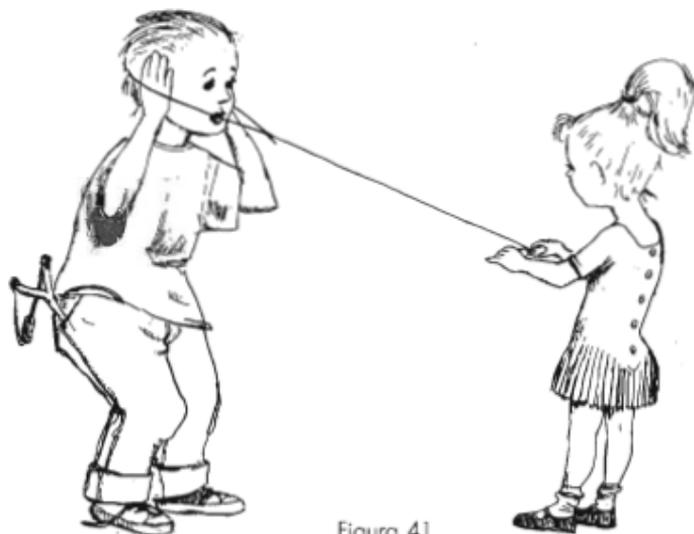



Figura 41.

LA PIPA DEL VENTO

Nulla di meglio, per sentirsi «grande», che concedersi quello che è riservato agli adulti: il fumo, per esempio.
Il nonno fumava la pipa inserendo nel camino di terracotta un bastoncino di ginestra o di noce, forato con un ago.
I bambini prendevano una galla di quercia che svuotavano per farne un camino e poi, proprio come il nonno, inserivano il legnetto.
Ma una pipa del genere non può funzionare, perché prenderebbe fuoco: allora, naturalmente di nascosto, si fumava la vitalba o si facevano le sigarette con le cicche raccolte in giro.
Piccoli riti di iniziazione che tutti ricordano.
C'è una pipa del tutto ecologica, che chiameremo «pipa del vento», che è un antichissimo passatempo diffuso in molte regioni per ingannare i tempi morti della vita rurale (Figura 42).

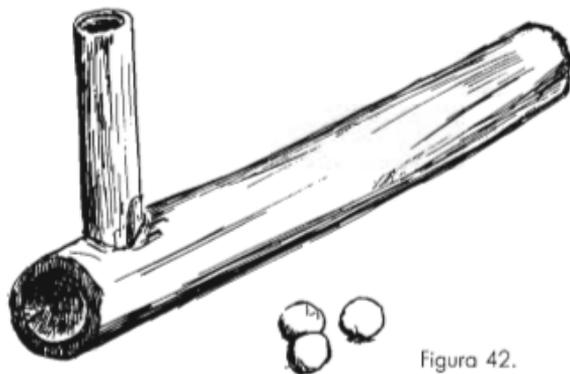



Figura 42.

Indicazioni tecniche
Occorrono due pezzetti di canna di diametro leggermente diverso. Quello di diametro maggiore deve essere chiuso a una estremità, poco lontano dalla quale occorre praticare un alloggiamento in grado di poter accogliere l'altro pezzetto (Figura 43).

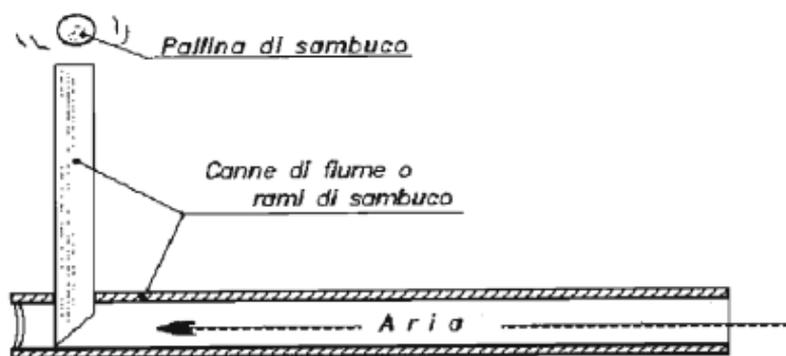
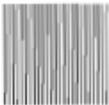
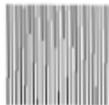



Figura 43.

Con midollo di sambuco (ma anche con piccole bacche secche) si può ottenere una pallina molto leggera, di diametro un po' più grande del foro della canna piccola, in modo che possa appoggiarsi su di questa senza entrarvi. Soffiando piano nella canna più grande la pallina volteggerà a mezz'aria, ruotando su se stessa. Il gioco consiste nel mantenere l'equilibrio tra le proprie forze e il peso dell'oggetto.

Capitolo 6

ESPERIENZE CON IL SUONO

Non è qui opportuno entrare nel campo specialistico degli strumenti musicali della tradizione popolare.
Ci limiteremo a presentare alcuni oggetti costruiti per giocare con il suono: a volte, da questi semplici mezzi possono uscire note o facili melodie.

LA RAGANELLA

È il nome popolare di una piccola rana che emette un caratteristico suono metallico ed è anche uno dei tanti modi di chiamare questo singolare strumento.
Anticamente legato a rituali magici, a feste religiose e profane, ancora di recente era usato al posto delle campane durante la Settimana Santa.
Ci piace citare una testimonianza[1]: «... l'uso del *greunzet* era più per far rumore che per far musica. Non mancava mai quando da giovanotti andavamo a far baccano davanti alla casa del vedovo o vedova che, essendosi risposati con una nubile o con un celibe, non avevano pagato alla comunità i dovuti cinquanta o cento litri di vino (a seconda del loro grado di agiatezza). Questa ricordata dal signor Champion è un'antichissima consuetudine a cui nessuno poteva sfuggire: o si pagava oppure per un anno e un giorno, al calar della sera, gruppi di giovani e adulti improvvisavano un rumore insopportabile con raganelle, campanacci, corni

1. P. Dandry, *Giochi e giocattoli della tradizione popolare valdostana*, Aosta, Regione Autonoma Valle d'Aosta, 1990.

di capra... Si racconta di un vedovo di Saint-Marcel che non si piegò all'usanza e così ebbe il concerto serale per 366 giorni». Qualcosa del genere avveniva anche nelle nostre campagne.

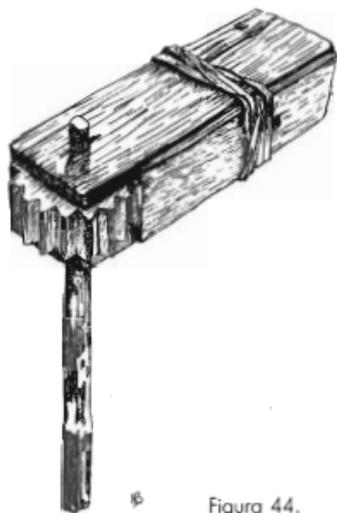



Figura 44.

Indicazioni tecniche
Una rotellina di legno viene incisa con «denti» abbastanza profondi e poi fissata su un bastone che costituirà l'impugnatura. Occorre ora un legno abbastanza elastico o una canna tagliati in modo che la ruota, girando, lo sollevi e lo faccia ricadere sul dente successivo producendo il caratteristico rumore (Figura 44).
Questo è il principio base dal quale si possono ricavare infinite rielaborazioni, anche con risultati artistici.

Il «motorino»

Una variante curiosa che ci riporta nel campo dei giochi infantili è quella che permetteva di trasformare una bicicletta in «motorino».
Basta inserire una o più cartoline piegate a metà nella forcella della bici

in modo che entrino tra i raggi e fissarle con le mollette da bucato. La ruota, girando in velocità, produce una sorta di «raganella» capace di promuovere l'umile bici a mezzo più aggressivo.

COC (CUCULO)

È un rudimentale strumento a fiato ottenuto lavorando la creta.
Parente povero delle ben più raffinate ocarine di Budrio, è un semplice contenitore d'aria con un foro per l'entrata e uno per l'uscita.
Imita il cuculo, da cui prende il nome e può quindi giustamente definirsi come «strumento da richiamo».

RICHIAMI PER UCCELLI

Le cartucce usate dai cacciatori rappresentano un'altra di quelle merci di scarto (come i barattoli, i rocchetti, i bottoni ecc.) a cui i bambini di una volta attribuivano valore intrinseco per quello che riuscivano a ricavarne e, qualche volta, valore di scambio (Figura 45).
Rare perché reperibili solo nel periodo della caccia e nobili perché appartenenti al rituale riservato a pochi (i cacciatori, appunto) era impossibile non cedere alla tentazione di raccoglierle e di conservarle. Per farne che? Per esempio un richiamo per uccelli.

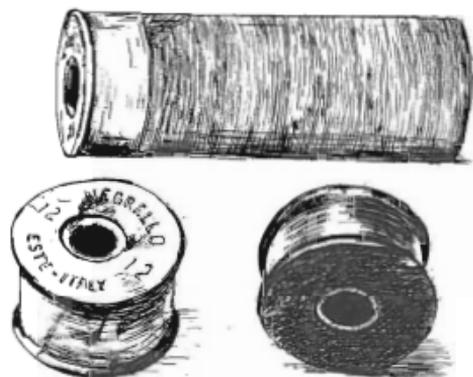



Figura 45.

Indicazioni tecniche
Tolta la parte di cartone, resta quella metallica in ottone. Basta inserire l'uno nell'altro due di questi fondelli, premendo in modo che non si sfilino ed ecco il fischietto pronto per l'uso.

LA FIEBA

Immaginiamo una piccola scena di vita quotidiana nelle nostre campagne prima degli anni Cinquanta. Si può andare indietro nel tempo quanto si vuole e i gesti saranno sempre gli stessi.
Un adulto costruisce un gioco per un bambino: nel bosco taglia una talea di castagno, con il temperino ne incide la circonferenza per due solchi a breve distanza e taglia una finestrella. Manovrandola abilmente «a perno», sfila via la corteccia e vi inserisce un piccolo tappo ricavato dallo stesso legno.
Ecco pronto un piccolo zufolo, detto «fieba» (Figura 46).

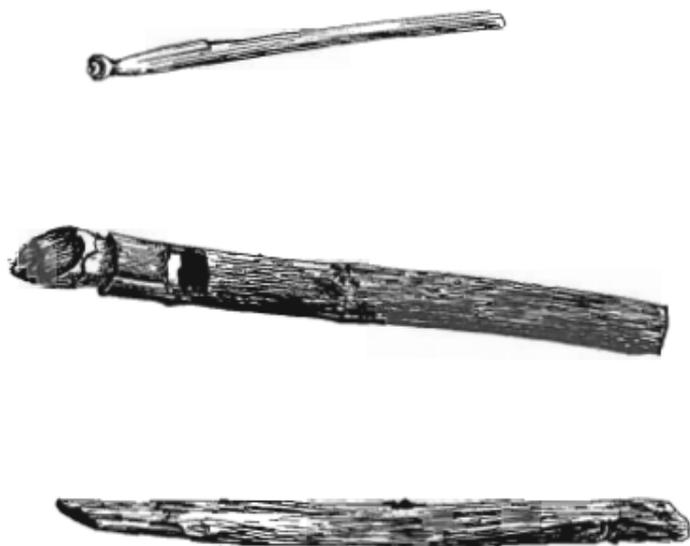



Figura 46.

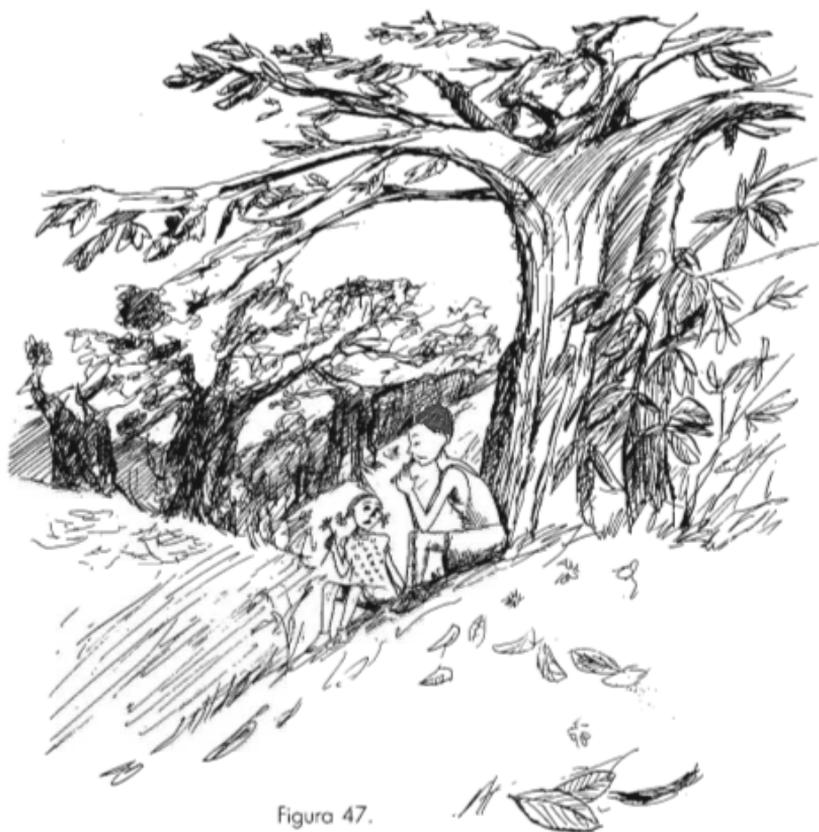



Figura 47.

SCURZON

Costruito in modo molto simile a quello precedente, ma senza il tappo, emette, per vibrazione, il rumore inequivocabile che gli dà il nome. Produrre suoni sconci, così come pronunciare parolacce ha sempre garantito effetti esilaranti nei bambini di tutto il mondo, che così autoalimentano eccessi di ridarella di qualche efficacia liberatoria, come ogni trasgressione.

GLI ZUFOLI

Una canna di fiume tagliata in modo da sfruttare la membrana corrispondente al nodo e poi alcuni fori da chiudere e aprire con le dita per ottenere la modulazione delle note; si possono inventare tanti zufoli capaci di suonare davvero.

ALTRI MODI DI PRODURRE SUONI

Tante altre piccole invenzioni possono introdurre al mondo dei suoni:

— la «piva», fatta con uno stelo di grano;
— un nocciolo di albicocca opportunamente limato fino ad ottenere un fischietto;
— una piccola conchiglia inserita sapientemente tra le mani per soffiarci dentro;
— un pettine avvolto nella carta velina su cui si soffierà

e... chissà quanti altri trucchi sepolti nella memoria di piccoli pastori o contadinelli che non si potevano permettere l'acquisto di un'armonica a bocca.

Capitolo 7

«GIOCHIAMO A...»

È qui opportuno accennare soltanto ad alcuni giochi di abilità che non richiedono la costruzione di strumenti ingegnosi come quelli descritti finora, ma che sono tuttavia pertinenti al patrimonio della cultura ludica popolare della zona cui ci riferiamo.
I bambini che costruivano quegli oggetti giocavano *anche* nei modi che ora indicheremo.
Poiché si tratta di «regole» variabili tra luoghi anche molto vicini, ci si accontenta di riferire una versione attendibile che non sarà certamente quella «vera».

ZACAGN

Prende il nome dalla pietra squadrata che veniva posta in piedi ad una certa distanza (proporzionata all'abilità dei giocatori) ed usata come bersaglio.
Su questa si ponevano anche i «pegni» (bottoni — e c'era chi, per giocare, si staccava quelli dei pantaloni — figurine e anche, potendo, qualche soldino).
Ogni giocatore sceglieva il proprio sasso (*giarela, piastrela*), della forma che riteneva più adatta per essere lanciato e per vincere.
Stabilito l'ordine del gioco seguendo una graduatoria di abilità (in pratica giocava per primo chi avrebbe lanciato la propria pietra più vicino ad un sasso posto a distanza), si trattava poi di riuscire a colpire il bersaglio (*zacagn*) facendo cadere i pegni (Figura 48). Questi sarebbero appartenuti di diritto al lanciatore della pietra che vi si trovava più vicina.

A Bologna, un torneo cittadino di *zacagn* tenta di ridare vita ad una tradizione ormai decaduta.

Figura 48.

IL GIOCO DELLE NOCI

Assomiglia al gioco precedente.
Si piantava in terra un legnetto abbastanza grosso da poter sostenere un soldino. Poi si disegnava un cerchio attorno in modo da delimitare il campo di gioco.
Si trattava di colpire il soldino lanciando delle noci da una certa distanza rapportata al valore della vincita in palio. Il soldino dovrà addirittura usci-

re dal limite rappresentato dal cerchio e solo in questo caso si ritirerà il premio; diversamente si perderanno le noci lanciate (Figura 49).
Capitava spesso che qualche adulto un po' imbroglione riuscisse a far fuori parecchie noci (prezioso ingrediente della cucina contadina) a una squadra di bambini un po' troppo ingenui.

LE FIGURINE

Raccolte in improbabili collezioni quasi mai completate erano soprattutto oggetto di scambio attraverso una contrattazione varia che non escludeva giochi d'azzardo.

I COPERCHINI

I tappi a corona delle bibite potevano ospitare i ritratti dei campioni di ciclismo tratti dalle citate figurine ed erano usati come segnalini in gare su complicati percorsi disegnati con il gesso lungo i marciapiedi e all'interno dei cortili.
Il colpo assestato per far procedere il «corridore» si chiamava *cricco* e il gioco procedeva secondo una successione prestabilita. Ovviamente vinceva chi tagliava per primo il traguardo.

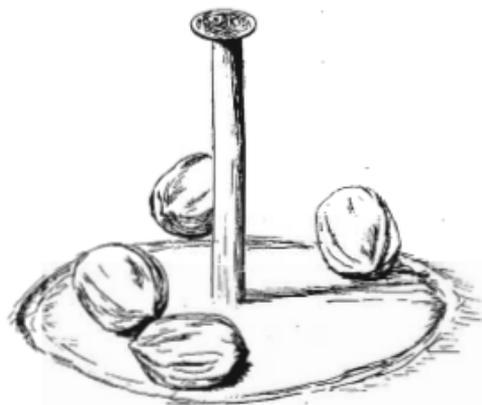



Figura 49.

LE BIGLIE

Quelle povere di terracotta verniciata o quelle bellissime di vetro variegate all'interno in tutti i colori erano valori da possedere, merce di scambio e strumenti di gioco per gare su piste di sabbia o percorsi di altro genere.

PICCHIO E LIPPA

Ricorda il baseball, di cui è forse l'antenato ed è diffuso in tutto il mondo con diverse denominazioni.

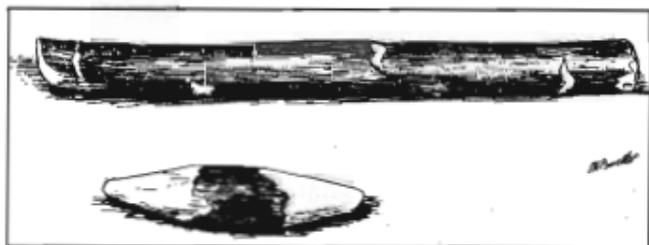
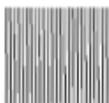
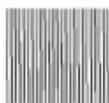



Figura 50.

Occorre un pezzo di legno duro, lavorato a forma di fuso, in modo che, posto in terra, mantenga una certa mobilità.
Per lo stesso scopo basta appoggiarlo su di un sasso o sul bordo di un marciapiede, in modo che lo si possa colpire fortemente con un bastone con l'effetto di farlo volare in aria (Figura 50).
Il «battitore» si pone al centro di un cerchio e, assestato il colpo al picchio, lo colpisce al volo cercando di proiettarlo il più lontano possibile. Ha a disposizione tre possibilità per riprovarci. Se non ci riesce è il suo avversario a sostituirlo.
Secondo la nostra testimonianza la differenza tra picchio e lippa consiste principalmente nel fatto che il primo si gioca senza supporto mentre la *lippa* va sostenuta da un appoggio.
Non siamo in grado di scendere più di tanto nei dettagli del gioco, che poteva essere fatto a squadre o tra due avversari. Se ne conoscono diverse varianti locali[1].

1. Si veda in proposito *Il gioco della campana e quello della lippa (o ciribè) esplicati e illustrati*, Firenze, Libreria Editrice Fiorentina, 1972.

Capitolo 8

GIOCHI FEMMINILI

I giochi «poveri» di una volta che abbiamo descritto fin qui sembrano finalizzati a soddisfare gusti e tendenze palesemente «maschili»: macchinine, armi, strumenti che difficilmente riusciamo ad associare all'immagine di quelle bambine che saranno pur state compagne dei loro coetanei nei divertimenti.
Viene il dubbio che lo spazio di libertà di cui queste potevano disporre fosse davvero ristretto: continue incombenze relative alle faccende domestiche lasciavano poco tempo libero. Inoltre era diffuso un certo tipo di educazione che imponeva alla bambina atteggiamenti responsabili da «piccola donna».
In effetti basta interrogare sui propri giochi chi sia stata bambina prima degli anni Cinquanta per scoprire quanto scarsi siano i ricordi al riguardo.
Raggruppiamo in questo capitolo quei giochi che, senza essere esclusivamente femminili, risultano praticati soprattutto dalle bambine.
Inferiori di numero e generalmente meno «ingegnosi», lasciano intravvedere la differenza di ruoli tra maschi e femmine.

TURELA

Un semplice tappo di sughero serve da supporto a tre piume di pavone o, più semplicemente, di qualche volatile da cortile.
Questo viene lanciato in aria e si avviterà ad elica producendo effetti cromatici.
In due si può giocare ad una sorta di ping pong servendosi di rudimentali palette (Figura 51).

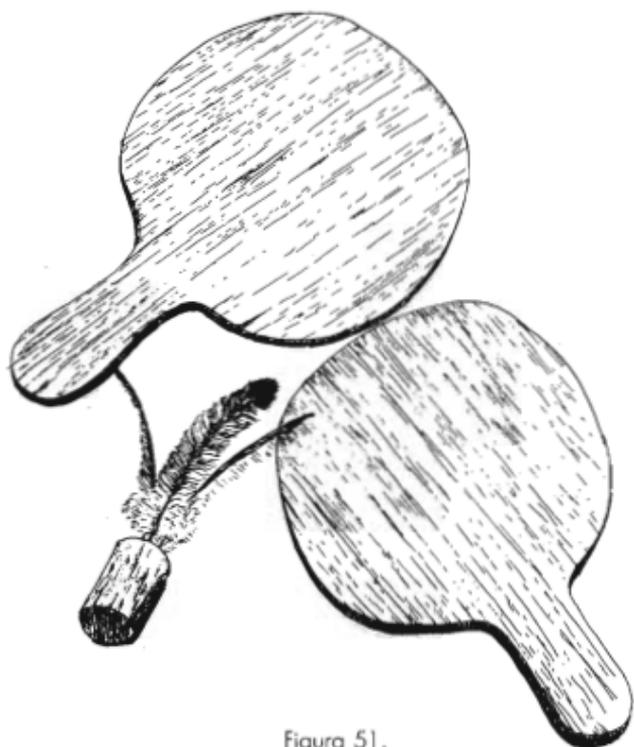



Figura 51.

LA CAMPANA

Per questo importante gioco da cortile rimandiamo a quanto già detto per il gioco della lippa.

IL CERCHIETTO

Con giunchi o altro tipo di legno flessibile si modella un cerchio che poi viene lanciato dall'uno all'altro giocatore servendosi di uno o due bastoncini (Figura 52).

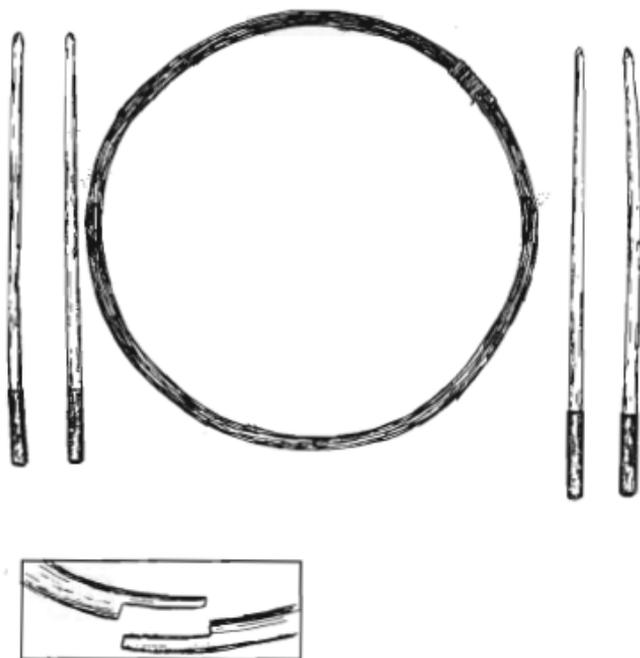



Figura 52.

IL TELAIO

È un modo ingegnoso di sfruttare il solito rocchetto.
Ma è poi davvero un gioco oppure questo passatempo nasconde quasi un lavoro?
Con piccoli chiodi sistemati lateralmente a un rocchetto si traccia uno «schema» su cui si farà passare il filo, prendendolo direttamente dalla sua sede (Figura 53).
Il filo così intrecciato diventerà cordone che potrà uscire dall'altra parte attraverso un lento e paziente lavoro.
Ecco come utilizzare piccoli avanzi di lana e soprattutto come educare le mani a non stare mai ferme.

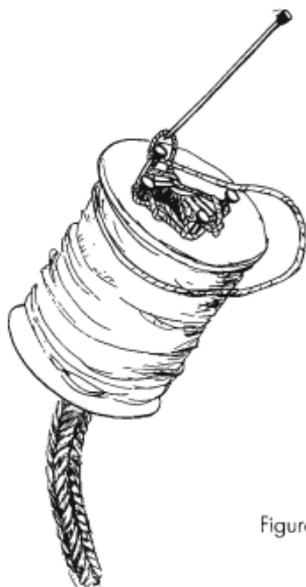



Figura 53.

Figura 54.

LE BAMBOLE

Non restano tracce delle bambole povere, fatte con pannocchie di granoturco, con gomitoli di lana avanzata, con sassi e con altri materiali deteriorabili, che hanno alimentato intensi momenti di gioco simbolico (Figura 54).

GIAROL

Si tratta di lanciare in aria piccoli sassi per poi raccoglierli al volo, senza farli cadere, ora sul palmo ora sul dorso della mano secondo sequenze prestabilite (Figura 55).

Figura 55.

Infiniti sono gli schemi possibili che variano da regione a regione. I sassi vanno scelti con particolare cura e devono avere forma vagamente squadrata.
Lo stesso gioco può essere fatto con altri piccoli oggetti, come noccioli o altro.

L'ANELLINA

Un sasso racchiuso tra le mani passa tra quelle giunte delle altre bambine, lasciandolo cadere di nascosto in quelle di una di loro. Si tratta di indovinare chi l'aveva avuto.

Capitolo 9

QUALCHE ALTRO RICORDO

LA ZUCCA

«Là, dietro il fosso, *si sente*».
Ecco una notizia preoccupante per chi doveva affrontare quel percorso magari in qualche notte senza luna, per *andare a morosa* o per tornare da *veglia*.
Se poi ci si mettevano anche i *folai* ad aggiungere particolari agghiaccianti su morti ammazzati, cimiteri, spiriti e fantasmi, la suggestione saliva fino a far percepire in tutta la sua efficacia il sottile fascino della paura.

Figura 56.

Con queste premesse la vista improvvisa di un teschio illuminato gelava il sangue nelle vene del poveretto che lo incontrava. In realtà si trattava della zucca svuotata dei suoi semi e resa simile ad un teschio praticandovi certi buchi al posto di occhi, naso e bocca (Figura 56).
Una candela accesa al suo interno nel buio notturno perfezionava l'effetto immancabile su grandi e piccoli.
Questo Halloween nostrano (la *Piligrena* romagnola) fa parte di una tradizione che fonde senso del mistero e gusto dello scherzo per esorcizzare la paura.

CONSIDERAZIONI FINALI

Concludiamo questa rassegna con qualche altro ricordo personale di chi l'ha ispirata, che potrà essere utile alla comprensione dei giochi stessi. Si tratta di semplici esperienze di vita del tutto simili a quelle di ogni altro bambino vissuto in quel tempo e in quei luoghi e proprio in questa «normalità» consiste il loro valore.
Villa di Cedrecchia, una borgata di San Benedetto Val di Sambro, in provincia di Bologna, circa a metà degli anni Venti.
Non c'è poi tutta quella miseria che immaginiamo noi: è un mondo di piccolissimi proprietari che sfruttano al massimo i loro terreni e ne traggono quel che serve per vivere.
Quella dei loro figli è una routine di vita dove *la divisione tra gioco e lavoro, tra mondo dei grandi e quello dei piccoli non è rigida come oggi*. Impegni leggeri, come ripulire le trecce, sono richiesti molto presto ma resta tempo per il gioco: si può andare «a cavallo» delle pecore o suonare lo zufolo mentre si accudiscono le bestie.
Certi lavori sono anche giochi bellissimi: il giorno più atteso dell'anno è quello in cui si va a lavare le pecore nel fiume dal quale escono bianche e bellissime. Poi si assiste alla tosatura. O ancora quando il grano sull'aia viene battuto da una pietra trainata da una bestia. I bambini (*cinni*, come venivano chiamati) ci montano sopra per dare maggiore peso e si divertono un mondo.
Altra esperienza memorabile: la «visione», al Molino della Valle, dei gialli bachi da seta da allevamento.
Dunque non c'è una separazione netta tra luoghi del gioco e luoghi del lavoro: i bambini diventano adulti trascorrendo gran parte del loro tempo insieme tra loro e a contatto con gli adulti.
Si vive accanto ai grandi e si impara pian piano a dare un nome alle piante,

a fare un innesto, a riconoscere i fiori dell'acacia, buoni per essere mangiati, come le gemme dell'acero o la rosa canina, l'erba forte, il *pan casol*, i funghi, le more e gli altri frutti del bosco.
Il gruppo ha i suoi capi, le sue gerarchie, i suoi riti crudeli, le sue vendette, ma, sostanzialmente, c'è comunicazione tra grandi e piccoli, tra maschi e femmine e, a volte, perfino tra poveri e ricchi.
D'estate i *Sasson* venivano abitati da gente di città che villeggiava in campagna. Così, grazie al contatto con quei cittadini si imparavano giochi più raffinati.
Otello era un ragazzino di questi, sempre elegante e ben vestito dalla testa ai piedi. Calzava perfino certi sandali, mentre tutti gli altri bambini erano a piedi nudi. Si giocava insieme e, a merenda, veniva offerta la mortadella o la marmellata, cibi rari per i figli dei contadini abituati alla polenta di castagne.
Quali erano dunque i giocattoli che normalmente potevano appartenere a un bambino di questi nei pochi anni che precedevano il suo ingresso a pieno titolo nel mondo degli adulti?
Nuovamente torniamo all'intima continuità tra mondo degli adulti e quello dei bambini: gli attrezzi del lavoro non erano preclusi neppure ai più piccoli. Falci, in formato ridotto, zappe più leggere ecc. potevano consentire un approccio graduale alle fatiche dei campi.
I bambini acquisivano presto una dimestichezza con attrezzi pericolosi come armi. Quindi un regalo molto atteso era il *temperino*, strumento affascinante nella forma e utile in molte occasioni.
I coltelli migliori erano quelli di Scarperia, al confine con la Toscana, che si potevano acquistare anche al mercato di Monghidoro. Festa grande per un bambino essere condotto in uno di questi mercati.
Oltre al temperino, uno di questi bambini avrà potuto possedere anche una *pistola di latta*, di quelle nere che sparavano nastri di fulminanti o un *cavallino di cartapesta*. La *palla di gomma* era un lusso riservato a pochi, come del resto la *bambola di terracotta* per le bambine. La bicicletta non si poteva neppure considerare un gioco ed era riservata ai ragazzi già grandi.
Appare evidente la povertà del parco giochi in possesso dei bambini di una volta a paragone degli eccessi consumistici degli anni a noi più vicini.
Il Natale e la Pasqua potevano offrire occasione per qualche piccolo dono: spesso generi alimentari rari e preziosi come arance e mandarini, piccole mance per i sermoni recitati in chiesa. Qualche pezzetto di carbone dolce per la Befana, l'uovo benedetto da consumarsi durante le festività pasquali.
Nulla di paragonabile ai complessi rituali di importazione che hanno poi

diffuso l'addobbo dell'albero, i pacchi di doni a sorpresa e tutto il resto che ogni bambino di oggi conosce assai bene.
Ora le occasioni di gioco sono infinitamente più ricche e non è certo il caso di rimpiangere un mondo dove la fatica fisica, le ristrettezze, il freddo, non di rado la fame ecc. erano continuamente in agguato.
Tuttavia si è perso qualcosa di importante: lo spazio e la libertà di azione. Gli spazi erano aperti, sia in campagna che nei cortili cittadini e non si avvertiva alcun senso di costrizione.
Con il brutto tempo si trovava rifugio nelle capanne, nelle stalle o nell'essiccatoio dove in autunno per quaranta giorni ardevano fuochi per asciugare le castagne.
Luoghi ricchi di suggestione, vivi per la presenza del fuoco e degli animali, sicuri per la vicinanza degli adulti.
Ora i bambini hanno luoghi deputati al gioco, frequentano corsi, rincorrono occasioni di crescita programmata, ma difficilmente dispongono di uno spazio tutto loro dove accatastare fronde, sassi, pigne o piccoli animali.
Anche nelle ludoteche si gioca ad ore fisse e con «ordine».
Nei parchi di Bologna, Borelli cerca bacche, legni, arbusti e rientra ogni sera con il suo ricco bottino per fare poi quegli oggetti che abbiamo presentato.
Quanti bambini di oggi potrebbero disporre della stessa libertà di azione e quanti saprebbero ricavarne invenzioni così fantasiose?
Concluderemo con un ricordo con il quale Borelli spiega la sua dedizione di pensionato ai *zuglen* di una volta.
Si trovava in un bosco alla ricerca di funghi insieme al figlio Massimo, ormai universitario. Ad un certo punto una talea di castagno gli evoca nella mente qualcosa di antico. La recide con la roncola e poi, con pochi e precisi gesti, ne stacca la corteccia. Due minuti e costruisce il classico *scurzon* della sua infanzia. Massimo ride divertito e poi gli domanda perché questo gioco non glielo ha costruito quando era piccolo. È così iniziata un'opera di recupero non ancora conclusa.
Ai bambini di oggi, assediati da una produzione di giochi e giocattoli non sempre sensata e privi dell'esperienza di un padre che costruisca con loro *stiuppett, ruchett* e *carrioli* dedichiamo questo catalogo nella speranza che sia anche un invito alla prova.

APPENDICE 1

Riportiamo alle pagine seguenti una filastrocca scritta da Armando Borelli, il costruttore dei giochi, in dialetto bolognese con traduzione in lingua italiana a fronte.

Zirudèla di zuglén

Ades po' av deg cum i eran i mi zuglén
ch'im tgnevan impgné quand a sira cén

aim fevan garegèr cun chi etar ragazól
e aim feva corrar pri pre cum di cavarióI.

E presepi al feva cun tent santulén
mitendi in vatta a la paia in mez ai lignén

e con di panòc ben accupiè
a feva una fila ed bo chi tirevan l'arè

a feva un sticiupét cun de sambùc
con una caveccia c'andeva in tel bus

par spenzar dentar la stoppa bagnè
con de spudac' parchè l'aveva biassè

a feva un murtalét cun d'la tera crede
par feral stciuptèr al sbasteva int n'a preda

e cun di carbur e un buslòt da cunserva
al feva salter pr' aria, al feva na sventla...!

Cun dal tal ed castàgn, sfilendi e bastàn,
a feva la fieva e a feva e scurzàn

sa s'era par Pasqua a culureva agl'óv
e li tinzeva cun l'erba e cul vióI

a feva un frulén cun una laza e un usdén
dap c'aveva pluchè un zampét d'un ninén

enc un ptan a feva frulèr
se infilè int un cutàn premma al feva frulèr,

a caveva i anum int na zoca e la vudeva
e po' i oc'al nes e la bocca ai fureva,

dentar ai pieva d'na candaila e muzicàn
ed vedla da luntèn e bur la feva una brotta impressiòn;

con un'asta e una rudela d'na caldarena rotta,
schelz, ai camineva dri, ed ciora, ed sotta

en un ruchét ed cutàn ai feva i dintén
e dvinteva un mutòr con un elastig e un sulfanén.

Aveva un cavalén ca s'era afezionè

Filastrocca dei giochi

Adesso vi dico come erano i miei giochi
che mi tenevano impegnato quando ero piccolo

mi facevano giocare con gli altri ragazzi
e mi facevano correre per i prati come un capriolo.

Il presepio lo facevo con tanti santolini
mettendoli sulla paglia in mezzo ai legnini

e con delle pannocchie ben accoppiate
facevo una fila di buoi che tiravan l'aratro

facevo uno scoppiettino con del sambuco
con un cavicchio che andava nel buco

per spinger dentro la stoppa bagnata
con della saliva perché l'avevo masticata

facevo un mortaretto con della creta
per farlo scoppiare lo sbattevo sopra una pietra

con del carburo e un barattolo di conserva
lo facevo saltare in aria, faceva un fracasso!

Con dei getti di castagno, sfilando la corteccia dal legno,
facevo un fischietto e facevo lo *scoreggione*.

Se si era per Pasqua coloravo le uova
e le tingevo con l'erba e con le viole

e facevo un frullino con un laccio e un ossicino
dopo aver piluccato lo zampetto di un maiale;

anche un bottone facevo frullare
se infilato in un cotone lo facevo frullare,

toglievo i semi da una zucca e la vuotavo
e poi gli occhi, il naso e la bocca gli foravo,

dentro ci accendevo di una candela il mozzicone
e a vederla da lontano al buio faceva una brutta impressione;

con un'asta e un cerchio di un paiolo rotto
scalzo, vi camminavo dietro, di sopra e di sotto,

in un rocchetto di cotone facevo dei dentini
e diventava un motore con un elastico e un fiammifero.

Avevo un cavallo fedele e affezionato

ma l'era ed cartàn s'era tot scurtghè
l'era bela una balina ed gamma totta culurè
ma l'era durè poc e la s'era sobbet stcurghè,

a zugheva a tola cun di sasulén
aveva da fer na fila invatte di sgnulén;

i giarù i zugheva cun cal ragazoli
mo me a pirdeva sempar alora li laseva soli,

pirdevan enc a zughèr a zacàgn
e per feral am strapeva i pton di pagn,

parchè sira un grend pivèl
sira poc ban ed zughèr al marèl,

a sira brev a fer i tirén
ma an sira mai ban ed ciapèr i animalén,

a tireva al nus cantra un cavcén
che s'ai ciapeva a vinzeva un quartén.

Aum piaseva d'imparèr i nid di animalén,
e aum piaseva dimondi si ieran ed gardlén,

parchè i eran tot blen culurè
comm la iandera, i beccafìg, la lopla, e al meral asasè.

Ma al cariol l'era sté
al zuglén di piò druvè

cun quel ai o fat dal gren vulè
za a la basa e za pral strè;

in vetta ai nostar cavàl ai andeva piò d'on
parchè gl'eran piz ed cana o bastón,

po' la sira in d'la stala sgrupleva i terzén,
asculteva la fola an cascheva al giurén

Ades me a deg a tot i fangén:
«fevi da vuetar i vostar zuglén

e fe in mod chi giran sempar in tand
parchè ai posa zughèr tot i cinno dal mond».

(Armando Borelli)

ma era di cartone e si era tutto scorticato

era bella una pallina di gomma, tutta colorata,
ma si era presto rotta e scorticata,

giocavo alla tolla con dei sassolini
dovevo farne una fila lungo un segno;

con le bambine giocavo ai *giarù*
ma perdevo sempre e allora lasciavo il gioco,

perdevo anche giocando a *zaccàgn*
e per farlo mi strappavo i bottoni dei vestiti,

poiché ero un gran pivello
ero poco capace di giocare con le *marelle*,

ero bravo con la fionda
ma non avevo cuore di colpire agli animali,

tiravo le noci contro un bastoncino
e se lo colpivo vincevo un soldino.

Mi piaceva scoprire i nidi degli uccellini,
mi piaceva molto se erano cardellini,

perché erano tutti colorati
come la ghiandaia, beccafico, la lupola e il merlo *asasè*.

Ma il carriolo è stato
da me il gioco più adoperato

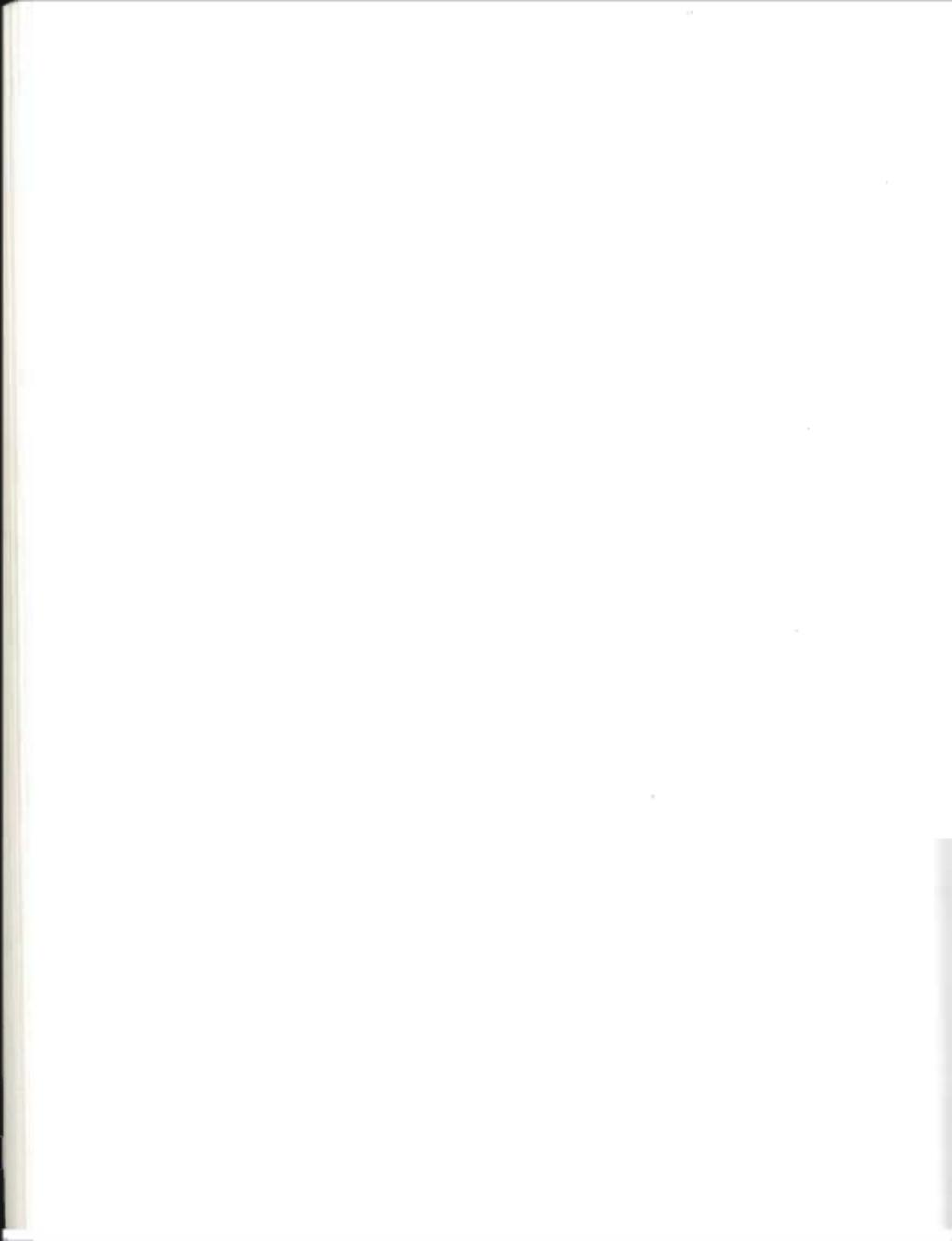
con quello ho fatto delle grandi volate
giù per le discese e per le strade;

sopra ai nostri cavalli si poteva salire in molti
perché erano pezzi di canna o bastoni,

poi la sera, nella stalla, scioglievo i nodi nelle trecce
ascoltavo la favola e mi cadevano le forbici.

Adesso dico a tutti i bambini del mondo:
«fateli da soli i vostri giocattoli

e fate in modo che girino sempre in tondo
perché vi possano giocare tutti i bambini del mondo».

(Armando Borelli)

APPENDICE 2

Si riporta un brano della fine dell'Ottocento di sicuro interesse per quanto riguarda gli argomenti trattati.

«... Allora sì, con tanti cervelli all'erta, ne inventano e ne scavizzolano delle mattie, a seconda dei tempi e delle stagioni! E quanti ordignetti e strumentini! E *zuffilli, e nacchere, e tamburini, e zampogne e nunù o nunnule, e la ventarola e la cometa, e il cerchio e la trottola o ruzzola, e il prillo e il frullo, e il tirasassi e il mazzafrusto, e la balestra e il carretto, e lo schizzetto e lo schiocchetto, e la giracola e il traccolone o tabella, e il misirizzi, e la calcabodda o saltamartino, e il portavoce* che è l'antinonno del telefono, e lo *stioppino e la cerbottana*.
E quante altre specie di ruzzi e di giuochi! Fanno le *pappine o mamme*, comprando e vendendo con le *bilancine* e con tanti vasellini o *bignoretti e i sassi servono per soldi; fanno le bolle coll'acqua insaponata*; fanno le *festine e gli altarini* con tanti lumi e candeline; fanno il *teatrino con le marionette*; quando piove fanno i *gorellini e le parate e i mulinelli coi gusci delle castagne*, fanno i *fuochi*, la sera o le *bubarrine*; fanno i *soldati* e fanno la guerra; fanno a *cuccarella e a rimpiattino*, che a Firenze dicono a caponiscondere, fanno a *pisalanca* ossia all'altalena e a pendolino; fanno alle *buchette e alle piastrelle*; fanno allo *scendorino* giù da un ciglio o un poggetto molto in pendenza; fanno a chi cammina di più, a chi sta più ritto con una gamba sola; a chi tira più lontano; a chi salta di più; a chi sta di più senza fiatare; fanno ai ladri, alle pompe o pome, a scaricabarili, corron dietro alle bellendore, volevo dire farfalle; tendono il laccio alle lucertole, infilan le mosche in cima a una spilla e gli fanno girare la macina; si portano a cavalciotto e a biricucci; fanno a stare con la testa in terra e le gambe per aria, ossia fan querciola; fanno la ruota;

vanno a fare gli schizzi con le piastrelle in sulla ripa del fiume; fanno a filetto da tre; fanno a menarsi con gli occhi tappati e dire: «dove siamo?»; fanno le *barchine con le foglie di canna*; fanno i *cavalli* col morso in bocca, e se possono appicicare qualche soldo fanno a *Toccamuro* e a *Testa* o *parole*, colle spille fanno a *Tettè*; co' bottoni fanno a *Peppe*, oppure ai *mucchietti*; di Decembre fanno le Capannelle o Capannucce e quando nevica fanno alle *pallate*, o rotolano la neve e ci fanno le *statue*; di Quaresime fanno "a quaresima o al verde", il giovedì di mezza Quaresima attaccano le scale di dietro a questo o a quello e se gli riesce di farla pulita dopo gridano: "la scala! la scala!"; di primavera vanno a cavare i nidi; nel luglio chiappano le cicale; di estate si vanno a lavare tre o quattro volte al giorno; d'autunno giocano *alle noci o alle nocciole* e fanno a *castellino, trucchetto, alla righetta, alla campana, alla bidolina*, allo scendorino, a metter sott'occhio, a soprellare, alla capretta. E lì per ore e ore "Trucchi torni!" "Impricci se ce ne resta!"».

(Idelfonso Nieri, *Vita Infantile e Puerile Lucchese*, Lucca, 1898)

BIBLIOGRAFIA

A. Arnold, *I giochi dei bambini*, a cura di Giampaolo Dossena, Milano, Arnoldo Mondadori editore, 1972.

V. Bagnari, *Zug d'una volta*, Lugo di Romagna, Walberti Edizioni, 1986.

P. Daudry, *Giochi e giocattoli della tradizione popolare valdostana*, Aosta, Regione Autonoma Valle d'Aosta, 1990.

P. Gatta e G. Perempruner, *Ieri Giochi e Domani*, Torino, Editrice Elle Di Ci, 1988.

P. Gorini, *I giochi di ieri - Guida pratica alla scoperta dei giochi di una volta*, Roma, Gremese Editore, 1990.

I. Sacchetti, *Il bambino e il gioco nella tradizione popolare (voca voca marinaru)*, Roma, Armando Editore, 1985.

INDICE

Un viaggio alla scoperta di un patrimonio culturale «minore» oggi quasi perduto e, insieme, un manuale per la costruzione di alcuni giochi della tradizione popolare.

L. 16.000

C 65.50.04